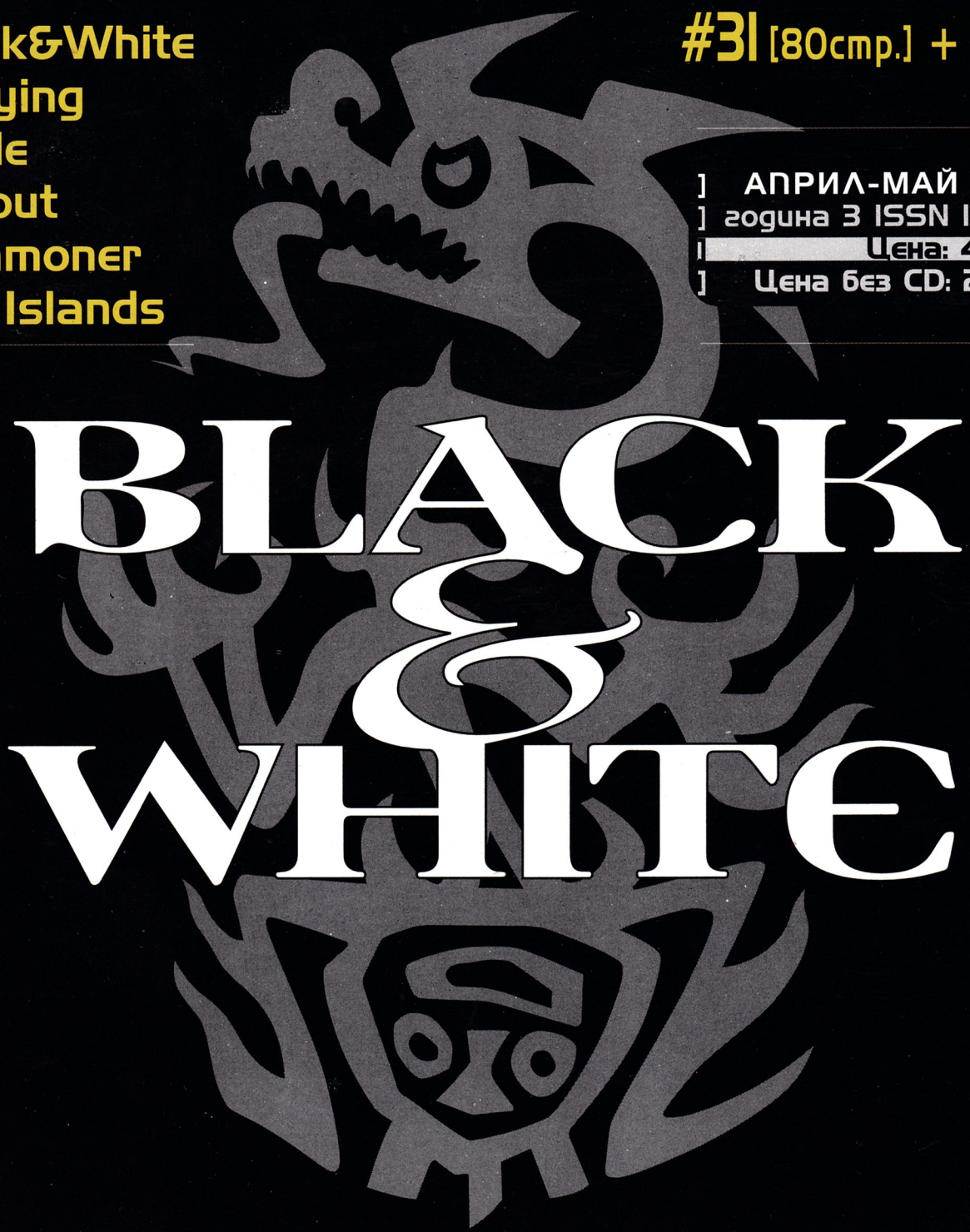
MASTER GAMES®

Black&White
Undying
Blade
Fallout
Summoner
Evil Islands

#31 [80стр.] + 1 CD

] АПРИЛ-МАЙ / 2001
] година 3 ISSN 1311-1221
] Цена: 4.20лв.
] Цена без CD: 2.20лв.



BLACK & WHITE

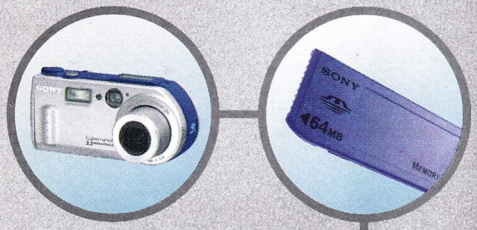
+ [DEMO] clive barker's undying
+ [DEMO] operation flashpoint
+ [DEMO] desperados: w.d.o.a.
+ [DEMO] the moon project

c.b.undying [10/10]
blade of darkness [9.5/10]
evil islands c.o.t.l.s. [9/10]
summoner [9/10]

Cyber-shot
Digital Still Camera

Най-малката дигитална камера на Sony с 3,34 мегапикселов чип.

Тя е почти толкова малка, колкото две кибритени кутии, но може да прави повече неща от повечето големи. Говорим за Sony Cyber-shot DSC-P1. Със своя 3,34 мегапикселов чип и 3х оптично увеличаване тя прави невероятно контрастни снимки! Понякога дори може да забравите, че в ръцете си държите дигитална камера. А благодарение на модула за MPEG, можете да заснемете дори кратки филмчета! За съжаление, Sony Cyber-shot DSC-P1 не може да снима себе си. Това е толкова жалко, защото едва ли пред обектива ви ще попадне нещо по-красиво.



go create

SONY

MEMORY STICK

www.sony-europe.com

CONTENT

TOP NEWS-> 8-15

Baldur's Gate II Expansion 10
EtherLords 9
Medal of Honor 13
Mech Commander 2. 12
Outlive. 14-15
Run Like Hell 8
Unreal 2 11

HARD-SOFTWARE...60-62

GeForce 3 60-62

Demos: Battlecruiser Millennium, Desperados: Wanted Dead or Alive, Gore, Clive Barker's Undying, The Moon Project, Operation Flashpoint, Offroad

CD#31

ShareWare: WinAMP v2.73, MS DirectX Drivers (Win 95/98/Me), Getright 4.3, MS IE 6 Public Preview, Window Washer, LanLight, WebCopier, Internet Turbo 2001, Audiogalaxy Satellite, MusicMatch Jukebox, GameSpy 3D (Shareware Users)

Cheats & Patches: Kohan: Immortal Sovereigns, Age of Sail II, Gore

INBRIEF...4-7

TIPS&TRICKS...67-69

UFO...N/A

TECHNO M BOX...59

INTERNET STORY N/A

reNEWed...N/A

EverGreen...71

NO EXIT

Sacrifice part III 56-58

ABSOLUTE BEGINNERS...N/A

GAMES&MOVIES...64-65

HOT GAMES 16-55

Age of Sail 36-37
Black&White 16-19
Battle of Youstrass 46-47
Clive Barker's Undying 26-28
D.M. Freestyle BMX 55
Evil Islands 38-39
Fallout Tactics: B.O.S. 32-34
Gallaga: Destination Earth 35
GunMan Cronicles 30-31
Hired Team Trial 43
ID: Heart of Winter 40-42
Nascar Racing 4 50-51
NBA Live 2001 54
No Escape 29
Pizza Conection 2 44-45
Screamer 4x4 48-49
Serious Sam: T.F.E. 24-25
Severance: Blade of Darkness ...30-31
Summoner 20-21
T.H. Pro Scater 2 52-53

CONSOLES .....N/A

X3M...63

graphic design&prepress Chavdar Popov & Nadia Aldeva

Издател: New Media Ltd; *e-mail:* master-games@inet.bg
www.master-games.com *Редакция:* София 1124, ул. Николай Ракитин 1, ет. 2
Реклама: Рекламна агенция "*Master Games*", Тел.: (02) 730015 PRINT BY ДЕЛТА+ www.deltaplus.net 032/ 630-642
Винаги Вашият редакционен екип: *Боци, Петко, Bobi, Joz, Nadia, More GOTTT, Cali, VooDoo Man, Warden, Svetlinko, The Mask, Stipey, MNC, Sunder, Бат Ник, Силвия, El Kondor, Mila*

Слухове около Aliens vs. Predator 2

GAMESPOT пусна филмче от втората част на AVP, както и от UNREAL 2. Пришълецът може да бъде намерен на адрес http://www.zdnet.com/gamespot/filters/products/media/0,11100,472314,00.html и http://www.zdnet.com/gamespot/filters/products/media/0,11100,472314,00.html за UNREAL 2. Извънземното изглежда чудно хубаво (като за подобен организъм, разбира се) и в геймспота казват, че това е с LithTech 3.0. Което всъщност е долна лъжа; това си е с LithTech 2.0. Да не се подлъжете и вие. Колкото до UNREAL 2 - само вижте картинките и си продайте телевизора. Не е изключено да е ретуширано преди това, за да изглежда по-ефектно пред обсебените геймъри, но въпреки това...

Иде филмът с Tomb Raider

Кака ви, Едрогърдата Лара, скоро, много скоро ще рита задници и в киносалоните. Може и да не е точно така, но са малко съмнителни качествата на този филм - вероятно повече ще го избива на софтеротика, отколкото на екшън. Отгоре на всичкото Анджелина Джоли се оплаквала, че била много понадарена от куклите с нейната героиня. Всеки с проблемите си. Дано филмът да си заслужава входната такса, защото отдавна вече сме свикнали с преекспоатацията на някоя идея. В Щатите кинолентата тръгва по салоните от 15 юни, а у нас, естествено - малко по-късно.

Duke Nukem май се събужда

Още една игра ще увековечи мускулестия пичага - DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT. Това е 3rd person action, където се борите срещу Д-р Протон, за да спасите (пак и отново) Земята от световното господство на доктора. Както винаги, сюжетът бъка от познатата оригиналност, ама дано поне екшънът да е як, че да замаже положението. Разпространители са ARUSH ENTERTAINMENT, които пускат игри на епизоди. Хубавото е, че първата серия от новата игра с Дюк ще е безплатна и най-вероятно ще плъзне из по-големите портални сайтове. Другата новина около Мистър Фитнес е, че ще бъде филмиран подобно на Лара (олеле, боже!). DUKE NUKEM: The Movie от THRESHOLD ENTERTAINMENT още е в доста ранен стадий или просто всичко се пази в дълбока тайна. Позволен е само за над 13-годишни. Казано другояче, чакаме вече четири неща с Негово Величество Потни Лъщящи Бицепси - ENDANGERED SPECIES, MANHATTAN PROJECT, филма и най-важното - DUKE FOREVER.

Ново поколение Gameboy

Нали помните колко известен беше продуктът на Nintendo и колко сме си вадили очите на jump'n'run-овете на сивата игра. Имаше няколко успешни опита да се възроди интереса с GameBoy Pocket и GameBoy Color. Все пак, заедно с всичките си вариации, за периода 1989-1999 са продадени над 80 милиона бройки, което означава видно място в Книгата на Гинес. Между другото, щом сме започнали да говорим за рекорди, Лара Крофт също е на върха в секция "най-популярни герои от игри" с продадени 15 милиона бройки, а при мъжете най-известен е Марио. Но да се върнем на темата. Този път се задава нещо невиждано, ново поколение геймбой - GameBoy Advance. Определено си заслужава името, ако се имат предвид техническите спецификации. Все пак заедно с бума на компютърните игри малко (всъщност много) позабравихме аркадките и сега няма да е излишно да пренесем 3D-то на съвсем малкия екран. Ще има и мултиплеър за четирима. Разбира се, цената за подобно удоволствие е съотносима: точно 100 долара трябва да платите за дребния звяр, а игрите ще са между $ 30 и $ 40. Затова пък има две нови копчета - L и R, както и пълна съвместимост със старите игри. Екранът е с големина 240x160 срещу 160x140 на Gameboy Color, а двете батерийки осигуряват 15 часа игра. И така, на 11 юни в Щатите срещу сто кинта в зелено ще получите 140 грама пластмаса, с които да си губите по-приятно времето.

Add-on за Rune

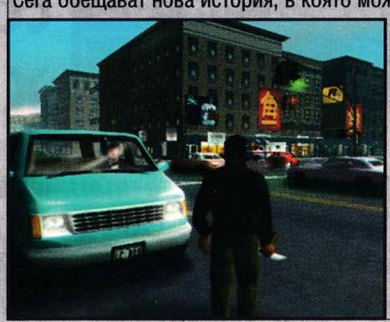
Хубаво меле прави викингът от RUNE, но вече е ред да си наточите зъбите (брадвата) за добавка към тази прекрасна игра. HUMAN HEAD STUDIOS предлагат RUNE: THE HALLS OF VALHALLA. Покрай новите карти има куп неща, за които обаче още не знаем почти нищо, освен че имената на новите два мултиплеърни режима са Arena и HeadBall. Арената е за битка между двама бабаити (някои сървъри ще позволяват и повече хора). Щом изберете екипировката, щита и меча, влизате в арената и се стремите да останете последния оцелял; ако успеете, здравето и снаряжението ви се възстановяват за следващата битка. Хуманната цел на режима HeadBall пък е да разнасяте главите на противниците си до определени места и така да изкарвате точки. Започвате на карта, където местата ви с тези на враговете са разместени. Тичате колкото ви държат краката до най-удобната стартова позиция, но не можете да нанасяте поражение никому. Това трае мъничко време и щом то изтече, се чува мощен гонг - после започва касапницата. Отивате и с брадвата резвате главата на първия будала, а после бързо я отнасяте до определените места, които ви дават точки. Местата могат да са еднакви или различни за двата отбора, както и повече от едно на брой. Ама то е голяма веселба да си главорез, да разнасяш като диня под мишница главата на ближния и да си разчистваш пътя с брадва колкото кухненска маса, докато... докато реалният полицейски снайперист в подобна ситуация пръсне твоята извратена глава. И амин!...

3DO съди LucasArts!

Само не питайте защо! Знае е само, че има дело. Изключително интересно и странно е това, като се има предвид, че създателите на HEROES OF MIGHT AND MAGIC не са имали много вземане-даване с щастливите авантюри на Джордж Лукас. Вероятно е или заради изплагиатства-на идея, или заради неизпълнения в някой договор...

Детайли около Grand Theft Auto 3

Фирмена политика на някои едри фигури във виртуалното пространство е да пускат информация за игрите на час по лъжичка. GTA3 е от тази долчинка и зорко се пази. Единственият скрийншот, който излезе наскоро и предизвика дискусии, все пак е истински. А сега вече има и още... GRAND THEFT AUTO определено си заслужава продължението, поне защото имаше една от най-яките идеи (и реализации). Излязоха дори саундтрак и музикален клип с играта. И сега се очаква трансформация от двуизмерен bird's-eye view в триизмерен... триизмерен какво? Симулатор на автокрадец май е най-точно. Сега обещават нова история, в която можем да се повозим и на самолет, хеликоптер и лодка.



Градът вече е разделен на участъци: Краен квартал, Индустриална и Търговска зона. Покрай основната задача се отварят и куп малки куести; някои от тях трябва да се изпълняват в точно определено време - да речем на тъмно през нощта, когато улиците са по-страховити и по-опасни. Хората са заети и забързани за работа в пиковите часове, но вечер са облечени като за дискотеки и клубове. Има различни атмосферни условия и йерархична стълбица, изобщо - дупе да ти е яко от прецизна работа. Очаква се играта да излезе някъде през октомври 2001.

Толкова възбуждащ ...

... апетита!

БЪРГЪР
СОФИЯ

оригиналът

гр. София, ул „Звъника“ №5, тел./факс: 958 46 39, тел.: 958 28 16,
гр. Пловдив, ул. „Георги Комитата“ 12, тел.: 032/64 14 61, 64 13 77
e-mail: mail@burgersofia.com, www.burgersofia.com

Още нещо за Baldur's Gate 2 expansion

BLACK ISLE и BIOWARE са сред най-потайните фирми и те, подобно на BLIZZARD, обичат да се подиграват с търпението и очакванията на феновете. За новия БАЛДУР се знае, че: ще има 40 нови магии; максималните точки experience ще са осем милиона (преди бяха три милиона без малко), т.е. можете да вдигате до level 40, най-високото ниво в AD&D игра въобще. Ще трябва да излезе някъде през лятото. Така и така сме се заговорили за INTERPLAY (BLACK ISLE е нейна дъщерна фирма) и RPG, не е излишно да знаете и това - при поръчка през Интернет на Fallout Tactics (то май вече не го определят като ролева игра) получавате и допълнителен диск с една допълнителна мисия (oh joy!), както и камуфлажна торба.

Legends of Might & Magic

3DO си спечелиха милиони верни фенове със сагата Might & Magic. Новата игра - Legends of Might & Magic ще бъде първото интернет RPG от познатата ни вселена. В момента е в процес на бета тестинг и скоро можем да очакваме демо от две нива с графиката на Lithtech. За него обаче ще ви трябва абсолютния минимум от PII 300 MHz, 64 RAM и 16MB video. Историята отново е на ниво. Ще можете да избирате от 6 класа, за да се преборите с един луд, който случайно се е натъкнал на тайната Порта На Андуран (малко като Балдуран ама не е). Тази машина може да пренася във всеки един свят на от вселената. За да се изправите срещу опонента ще трябва да съберете четири могъщи вълшебни камъка, с които да го накажете. Не виждам обаче какъв е проблемът с вратата и пътуванията. В интернет ще можете да се съберете до шест души, за да изпълните главния куест.

Игра по филма "Тигър и Дракон"

Daily Radar наскоро съобщи, че тайванската фирма Vista Group смята да направи игра по "Тигур и Дракон" - филм, който заедно с "Гладиатор" обра тазгодишните Оскари. Играта ще се разработва за няколко платформи - PC, PlayStation 2, Xbox и Dreamcast. За конзолите ще излезе през лятото, а версията за PC се очаква някъде през зимата. Нищо повече обаче не се споменава за играта.

Shogo 2

Един от най-оригиналните 1st person shooter-и ще има продължение и това определено е добра вест. Тази рядка пуцалка, съчетаваща анимация и як екшън, ще скрие топката на повечето (а може би и на всичките) си конкуренти с новия LithTech 3.0 (тук вече наистина е тройка). Скрийншотовете са от реално време, а не от заставки (направо да не повярваш). Спецификациите на енджина са помазващи, а ще бъдат поддържани и от PlayStation 2 и X-Box. Освен че графиката е побъркваща, енджинът има и много интересната опция RenderStyles Editor. Както се разбира от наименованието й, тя позволява различни стилове на изобразяване на обектите - погледнете например картинката с розовото създание; то е като нарисувано и все пак е 3D. Това е революционна новост и сигурно ще намери привърженици.

КРАТКО ОПИСАНИЕ НА ПРОГРАМИТЕ В MASTER GAMES CD#31

WinAMP v2.73
Популярния плеър за MP3-ки; License: Free; File: winamp273_std.exe

MS DirectX Drivers (Windows 95/98/Me)
Последна версия на DirectX v8.0a; License: Free; File: DX80eng.exe;

Getright
Програма за сваляне на файлове от интернет, като подържа Resume. Най-добрата - опитайте! License: Shareware; File: getrt430.exe

Internet Explorer 6 Public Preview
Новият браузър от Microsoft; License: Free; File: ie6setup.exe

Window Washer
Програма за изчистване на ненужни файлове, също така възстановява повредено дисково прстронство; License: Demo; File: wwinstall.exe

LanLight
Тази програмка следи трафика на TCP/IP протоколите, тоест когато сте в Интернет; License: Free; File: LanLightF.zip

WebCopier
Копира WEB страници и после можете да ги гледате офлайн; License: Free; File: wcopier.exe

Internet Turbo 2001
Програма за ускоряване скоростта на интернетвръзката! License: Shareware; File: iturbo51.exe

Audiogalaxy Satellite
Голяма база от MP3-ки последна версия нещо подобно на известния NAPSTER; License: Free; File: AGSetup0605.exe

MusicMatch Jukebox
Невероятен плеър за MP3, WAV, MID и всички музикални формати; License: Shareware; File: MUSICMATCH_6.00.4044_enu.exe

GameSpy 3D (Shareware Users)
Проверява по Интернет за онлайнигри. При наличие на такива можете да се включите, ако имате бърза връзка; License: Shareware; File: GameSpyInstaller252DNLDCOM.exe

Демо: Red Faction за PS2

Съвсем наскоро за новата конзола на СОНИ беше пусната и демоверсията на дългоочаквания екшън. Вече знаем какви чудеса прави новият PlayStation, тъй че и ЧЕРВЕНАТА ФРАКЦИЯ вероятно ще изстиска всичко от възможностите му. Въпреки шумотевичното демо, все още е рано да се дават оценки, но от него се разбира, че си няма мултиплеърна опция, че всички съобщения (гласови и писмени) са правени специално за рекламния показ и че в цялата игра те ще са други. Има две нива, правени също специално за демото, но и трето, което вече е истинско.

Още новини около Duke Nukem

Този месец нещо много се шуми около Дюк. George Broussard отговори на няколко въпроса във форума на играта, която ще бъде представена на E3. При запитване относно дължината на Duke 4, George отговори че мрази къси игри и определено тяхната определено няма да е такава, а пък и мултиплейърът ще бъде силно застъпен. От друга страна пък и не смятат да се оплетат някакъв сложен сюжет (че кога ли са го правили?), защото така щяло бъде по-весело. Той разказа и още малко за техния Unreal Tournament + (тоест модифициран) енджин. Както знаете, Quake 3 и производителността му силно зависят от видео картата ви. UT обаче повече разчита на процесора и затова създателите на играта са се помъчили да избегнат този проблем. Дали ще успеят, това ще видим някъде към края на тази година - ако всичко върви добре разбира се. George също така се произнесе много негативно по отношение на Serious Sam (видяхте ли, не само аз съм против нея!). Във форума той каза, че геймплеят е много еднообразен и е директно копие на Doom отпреди седем години; приятно е от гледна точка на ретрото, но и това не е за дълго. Освен това обвини Croteam в плагиатство от Duke Nukem (Sam е с бял потник вместо червен, кафява коса вместо руса, единственото ново са очилата). Според него успехът на играта се дължал на добрия енджин, както и на факта че повечето днешни геймъри са били много малки по времето на Doom и сега те играят този геймплей за първи път. И последни новини: звездата на американския кеч - Скалата - най-вероятно ще получи ролята на Duke Nukem в едноименния филм. Определено сполучлив избор!

ОПИТАХТЕ ЛИ С НАЦИОНАЛНАТА КАРТА?

ИНТЕРНЕТ ДОСТЪП

СУПЕР ПРОМОЦИЯ

цена на карта [лева]	локален достъп в София [часа]	достъп от цялата страна [часа]
2,99	8	8
4,99	15	15
9,99	35	35
19,99	75	75

NeTEL

тел: [02] 986 7675
sales@netel.bg, www.netel.bg

PLATFORM: PC; PS2 RELEASE: 21.03.2001 P/D: INTERPLAY / DIGITAL MAYHEM
GENRE: STRATEGY WWW: http://www.interplay.com/runlikehell/

RUN LIKE HELL

Космическа страхотия

Такааа, наскоро да са ви настръхвали косите в екшън-адвенчър? Ама съвсем нагоре? Нямате спомен за такова нещо? Тогава пробвайте с RUN LIKE HELL, пък каквото ще да става!

Жанрът се описва най-точно с доста често употребяваното напоследък sci-fi horror-survival action-adventure, което на прост български език ще рече нещо средно между RESIDENT EVIL и MacGuyver (ако не знаете, едноименен сериал от 80-те години с главен герой пак едноименен симпатяга, невероятно изобретателен и намиращ изход и от най-невъзможни и безнадеждни ситуации). А чудовищата (разбирай лошите) поразително напомнят на тези от "Пришълците". **Главният герой в RUN LIKE HELL се нарича Капитан Nick Conner,** бивш военен пилот, който се намира на мисия на космическата станция Foresti и изучава близкия свят Centauri II по време на нападението на извънземните чудовища, които като за начало избиват по-голямата част от екипажа и отвличат останалата, включително и жена му. Съответно след завръщането си на борда и шокиращото откритие нашият герой на първо време само иска да преживее целия този мини апокалипсис, но после му се налага да разузнае плановете на гадините и да им противодейства. Повече или по-малко важни подробности от пейзажа са фактите, че пришълците са върли привърженици на инквизиционните методи като отстраняване на главите на нещастните колонизатори и по-нататъшната им употреба чрез прикрепяне към собствените си тела, за да получат достъп до знанията и спомените им. Като допълнителни екстри зверовете (невероятни специалисти по биомеханика) могат да си "присаждат" и бивши човешки крайници, с чиято помощ да използват компютърни терминали или каквото там дойде "под ръка". Но това като че ли не е достатъчно, защото чудовищата допълнително умеят да приемат и различни външни форми... И изобщо, очертава се факторът на изкарване на акъла по време на играта да е доста внушителен! Тоест гарантирано е впечатляващо ниво на детайлност при изобразяване на насилието и съпътстващите го кървища. Съответно геймплеят би трябвало да е доволно драматичен и опъващ нервите. А до каква възраст играта ще е забранена/разрешена, тепърва ще се изяснява. **INTERPLAY съобщиха за играта за първи път на E3 миналата година,** а авторите й от DIGITAL MAYHEM са си поставили за цел да я завършат в рамките на близките няколко ме-

сеца. Явно не ги обезкуражава факта, че напоследък станахме свидетели на твърде много издънки във въпросния хорър-оцеленчески жанр в лицето например на RESIDENT EVIL 3 или MARTIAN GOTHIC. Според тях произведението им ще се отличава с наистина грабваща и ужасяваща атмосфера на безпомощност и безконечен кошмар насред открития космос, където може и да викаш, но няма особена полза. Но за разлика от гореспоменатите издънки геймплеят няма да се върти около решаването на скучновати пъзели и опукване от време на време на някое и друго безмозъчно чудовище. Тук гадинките ще създават доста повече ядове, отколкото ни изнася. В RUN LIKE HELL ще падне голямо търчане. Особено докато се окопитим, ще драсваме в обратна посока веднага щом помиришем присъствие на пришълец. Но това не е срамно, а се нарича просто инстинкт за самосъхранение. Според информацията засега враговете няма да тичат по-бързо от нашия герой, но ако той само ходи, няма да има шанс. Освен това не е достатъчно да им захлопнете близката врата под носа, защото противниците ще са достатъчно интелигентни. Тъй де, търчането ще е просто безконечно... **Играта ще се състои от седем глави, действието в които се разиграва в триизмерна околна среда** и се наблюдава от динамично поставени камери. Холивудският привкус на продукта се добавя от гласовото присъствие на актьори от ранга на Clancy Brown и Lance Henriksen (главен герой от култовия сериал Millenium и участвал в "Пришълците" в ролята на верния дроид Бишъп) и на супер-мега-хипер режисьора John Carpenter ("Хелоуин", "Бягство от Ню Йорк"), който лично се занимава с определянето на ъглите при поставянето на камерите. **RUN LIKE HELL обещава да бъде първата истински страховита игра за PS2** и добро попълнение на хорър-колекцията за PC, като би трябвало да се доближава по качество и съвършенство на анимациите и създаваната тръпка до METAL GEAR SOLID. Като добавка ще бъде представен и доста интересен саундтрак, в който музиката пряко зависи от действията на героя из игралния екран. Например, ако той се натресе насред стадо недружелюбно настроени извънземни, ще ни гръмнат ушите, докато ако се спуска към дъното на екрана, то и музиката бавно ще заглъхва и изчезва заедно с него. **Дано само да не се окаже, че RUN LIKE HELL не е просто бъркоч от многократно рециклиран сценарий,** две дози RESIDENT EVIL и три чаши второкласна научна фантастика, защото играта има шанс да стане нещо повече. Стига само авторите са си свършат работата като хората. **Накратко, пробвайте да бягате, ако искате...** И то така, сякаш целият Ад е по петите ви. Но нали си знаете, че няма начин да се скриете..?

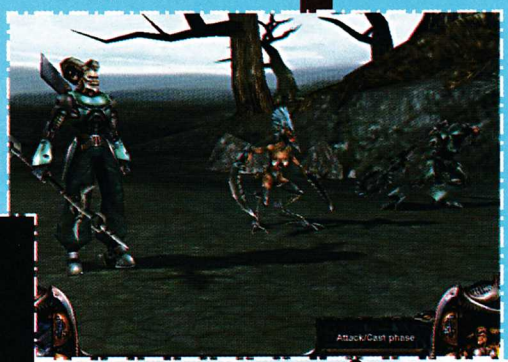
Cali

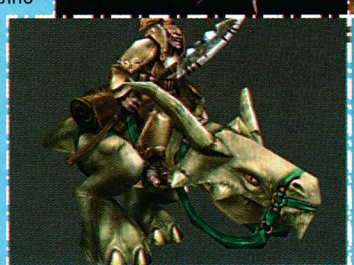
MG PLATFORM: PC RELEASE: 06.2001 P/D: RAVENSBURGER INT. MEDIA/NIVAL ENT.
GENRE: RPG/RTS WWW: http://www.nival.com/eng/etherlords_info.html

Etherlords

Обещание за бижу

Хвърлила съм й око на тази игра и веднага ще видите, че не е без причина. Най-малкото защото, авторите й са доста нашумелите напоследък московци от NIVAL ENTERTAINMENT, които в момента пускат на пазара и още един хит - EVIL ISLANDS: CURSE OF THE LOST SOUL. ETHERLORDS ще види бял свят някъде през есента на тази година, ще бъде разпространявана също от RAVENSBURGER INTERACTIVE MEDIA и отсега е с претенциите да бъде запомнящо се задълго заглавие. **Играта ще е от типа на модните комбинации между RPG и RTS:** по ходова стратегия в обширен свят с още по-необятна история, изпъстрена от множество герои. Графиката е отделна вселена на възхвала - забележете само колко изящни, уникални (наистина рядко срещано явление при сегашните игри) и впечатляващи са моделите на гадинките, с които ще играем. Специалните ефекти са тотално акълоприбирающи, а анимираните движения обещават ако не друго, то поне радост за окото. Околната среда е изпипана до невероятни нива, изцяло триизмерна и напълно подходяща на стила им... Познайте само колко зверски са системните изисквания (до този момент поне според малкото информация, която имаме), но нека да не си разваляме сега настроението с мисли по такива неприятни теми... **Идеята на авторите е да създадат продукт,** който да комбинира характерната за настолните игри с карти последователност от действия със здраво подплатено с магии водене на военни действия и изследване на обстановката, заедно със стратегическо добиване и управление на ресурси. Отсега обещават неограничен брой нелинейни тактически подходи за достигане до скромното число от (само!) 300 вида най-разнообразни магии. **За разлика от повечето стратегии, тук расите са малко повечко - цели четири,** като всяка си има свои светове, архитектурни особености, характерни стилове на водене на битка и разбира се, специфични магии. Последните са много обширна тема - делят се в основни насоки като привикване на същества, ритуали, манипулиране на врага и такива със светкавично действие. За всяка раса те представляват отделни клони на общото дърво, до които се стига само чрез целенасочено разработване точно на суровините, необходими за приготвянето им. Но с това въпросът съвсем не е приключен - ще получим шанса да си забъркаме наши собствени еликсирчета с помощта на предварително събраните суровини и извършените изследвания в съответната посока. **Енджинът на играта е чисто новичък, пълно 3D с убийствено ниво на детайлност,** достигащо 50000 полигона на фрейм и представящо симпатичния набор от над 160 изпипани до крайност чудовища и други гадинки, които ще можем да извикваме. **Отявлените герои са 64** - по 16 за всяка раса и са въплъщение на най-невероятните фантазии на дизайнерите на ETHERLORDS. Те ще търпят развитие, като ще придобиват нови умения и ще усъвършенстват вече притежаваните екстри. Както и сами можете да се уверите от screenshot-овете, те не са нещо, което сме виждали досега - по-скоро приличат едновременно на смайващи грешки на природата и на представители на древна митология. И всичко това е гарнирано с доволна доза бой и магии в класически фентъзи стил... Обаче има и още:). Мисленето, както се убеждаваме непрекъснато, е адски полезно нещо. Е, точно по тази причина и тук ще упражняваме по мъничко сивото вещество. Освен грубата сила, ключови в играта ще бъдат и преговорите - налице ще имаме изключително сложна (звучи малко плашещо нали) и обемна (като игрално време) дипломатическа система на водене на преговори, съюзи и сделки. **Нивата ще са скромен брой** - само 20, но ще компенсират това с големичките си мащаби. **Относно поведението на камерата, май обещават нещо доста футуристично** - интелигентен самостоятелен избор от нейна страна на правилната перспектива. Какво ще рече това чудо, ще разберем едва, когато излезе пълната игра. **Както при всеки амбициозен проект на компютърния небосклон в последно време,** мултиплеър ще има и тук, и то не като закърпена добавка, даже напротив. Цялостната система на провеждане на битките ще бъде подчинена на идеята за максимален fun factor при игра в локална мрежа или по Интернет. **Няма как, тъй или иначе налага се да изчакаме още няколко месеца** и най-вероятно да си убиваме лятото с нещо друго, докато получим честта да се запознаем с тази симпатична сбирщина от RPG, стратегия и приключение, "подправена" с раси и гадорийки от всякакъв калибър...





Cali

PLATFORM: PC | RELEASE : 22.06.2001 | P/D : INTERPLAY / BIOWARE
GENRE: RPG | WWW: http:// N / A

Baldur's Gate II

Завършва, за да продължи

Throne of Bhaal

Новото заглавие от света на Феърън се казва THRONE OF BHAAL. За справка: SHADOWS OF AMN завърши именно с това - въпросната личност си седеше в трона (не, не е мъртъв - каква изненада;)) и кротко обясни, че на гадната твар в главната роля на последните две части (вие) току що й се е изчерпал късмета. Ще си позволя още едно лирично отклонение. Моля да не се бърка Bhaal с Baal от DIABLO. Наглед разликата е само едно "h", но това не е проста правописна разлика. На български първият е "Боол" и е господар на убийствата, а вторият е "Бейл" и е господар на унищожението и макар второто да включва първото, далеч не са едно и също нещо. А да не говорим, че от историческа гледна точка, макар да са съмишленици, живеят в съвсем различни светове;). Но да се върнем на въпроса! По думите на продуцента Алан Миранда историята за детето на Bhaal е била замислена като трилогия още по времето на разработката на първата BALDUR'S GATE през 1996. В първата част научавате кой сте, във втората - за какво се борите, а сега сагата трябва да приключи. Интересното е, че това няма да стане евентуално в BALDUR'S GATE 3, а в expansion-а към двойката. Интересен подход, още повече, защото Миранда твърди, че това определено няма да е последната BG-игра.

Едва ли е изненада обявяването на expansion за BALDUR'S GATE 2. И първата BALDUR'S GATE, и ICEWIND DALE дочакаха подобни надбавки. Ред беше и на този хит да се сдобие с нещо отгоре. Още повече, че Двойката носи гордото прозвище "най-доброто RPG на годината". Е, ами ето! Момчетата от BIOWARE най-сетне си го казаха. Expansion ще има, работи се усърдно по него и скоро ще го видим в завършен вид. Но това е само в най-общ план. Ако след над стоте часа чисто играло време на BG 2 ви се иска още, четете нататък.

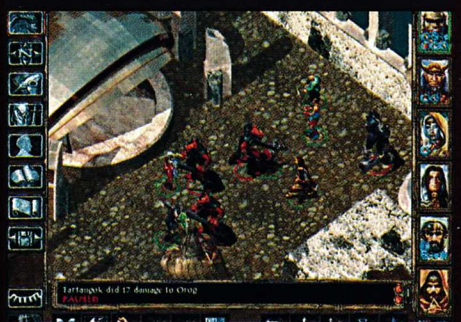
Какво ново в този expansion?

По официални данни продължението ще се състои от две части: стандартен add-on и add-in. Какво означава add-in? Ами много просто - това, което беше TALES OF THE SWORD COAST за BG, т.е. нови локации за проучване, натъпкани с яки предмети и гадни чудовища и без особена връзка със сюжета. В BALDUR'S GATE 2 тази локация е само една, но затова пък от BIOWARE я определят като най-страхотното подземие, което някога са създавали. Обещаващо! Името му ще е Watcher's Keep и трябва да е наистина огромно. По-голямо от Durlag's Tower? Ще видим. Що се отнася до другата част от expansion-а, именно тя е продължението на историята. Започва точно там, където свърши BG 2. Следва пътешествие през различни места чак до града Saradush в Tethyr. Оказва се, че той е под обсада и че децата на Bhaal водят война помежду си. Какво става по-нататък не е известно и май ще научим едва след излизането на играта. Все пак от BIOWARE обещават, че градът ще си заслужава. В него трябва да си проличат някои от по-съществените промени в енджина. Доста неща са пренаписани отново. Сега хората не просто се мотаят из града, а наистина водят свой собствен живот - ходят да пазаруват, спират да си приказват, вечер си лягат; тези, които пропуснат Сънчо, висят в кръчмите като дори понякога се бият. От друга страна градът няма да е много приятно място. Катапулти ще сипят огън върху вас докато се разхождате по улиците, по земята ще се търкалят трупове, минувачите ще бързат да се скрият. Освен това, разбира се, като всеки уважаващ себе си expansion THRONE OF BHAAL ще предлага нови магии, чудовища, както и магически предмети като доста от тях трябва да са легендарни артефакти, известни от AD&D-правилата. Подобно на други expansion-и по игри на BIOWARE, и този ще се играе както преди, така и след завършване на оригинала. В случай, че не сте си запазили героя от SHADOWS OF AMN и не ви се преиграва тази и без това дълга игра, THRONE OF BHAAL автоматично ви създава групичка от герои и предмети, подходящи за това ниво и ви пуска в началото на expansion-а.

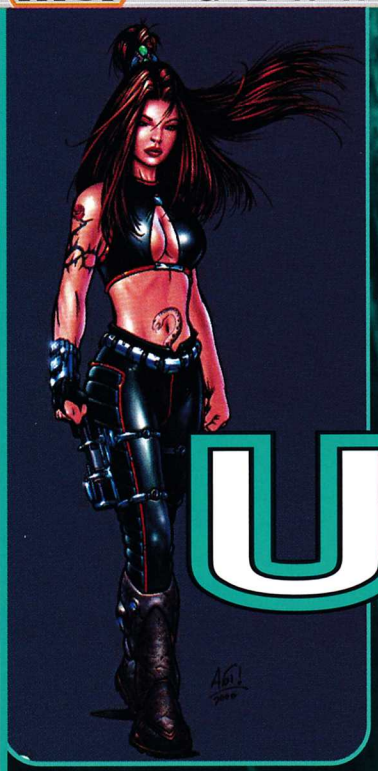
Неофициално се обсъждат идеи за оръжия,

които добавят proficiency points към своя клас, магии, които влияят на времето, както и възможност за нови и завършване на стари любовни отношения между героите. Възможно е да се включи и нов клас герой - Wild Mage. Главният дизайнер Дейв Гейдър обещава да помисли по всички тези предложения, но не и да ги изпълни. Ще почакаме още малко и ще видим какво ще стане. Играта е насрочена за лятото на 2001.

Христо Златарев
(The Mask)



MG | PLATFORM: PC | RELEASE : 2002 | P/D : EPIC MEGAGAMES; LEGEND ENT./ INFOGRAMES
GENRE: 3D ACTION | WWW : http:// N/A



В далечната 1994 невероятната DOOM се мяркаше като същинско откровение с чудесиите, графиката и дизайна на нивата си. Наглед беше нещо като шарен WOLFENSTEIN, но в действителност се оказа първата истинска революция при 3D shooter-ите. После дойде DUKE NUKEM 3D и донесе тежкарските лафове и build-енджина, т.е. пак революция, благодарение на която вече можехме да скачаме и клякаме и цели сгради да се рушат под кубинките на Duke. Още по-сетне QUAKE 2 доразмаза конкуренцията, прехвърляйки действието в третото измерение и използвайки появилите се по същото време 3D ускорители. После нещата се позакучиха, докато през 1998 се появи UNREAL с революционната си графика - не просто шарена, а красива! Играта е вече на 3 години, но все още е на границата на надминаването от другите...

Unreal 2

Друг герой - на друго място

Продължението UNREAL 2 изобщо не е първото след основната игра. Преди него има две други: expansion-ът UNREAL: RETURN TO NA PALI и самостоятелната UNREAL TOURNAMENT, ориентирана само към мултиплеър. **Сюжетът на Втората UNREAL** е обвързан с Първата. Там вие бяхте затворник, осъден доживотно на някаква луна, но корабът който ви превозва се разбива на непозната планета. Оказва се, че въпросната планета (Na Pali) има мирно население (Nali), което е било поробено от войнствените Skaarj. За да имате нравствен простор, Nali-тата имат легенда за някакъв месия, дошъл от небето, тъй че сега всички очакват от вас да спасите Na Pali. Да де, не ги разочаровате - сритвате Skaarj-овете там, където би трябвало да са им задниците и напускате планетата с техен кораб. Обаче горивото ви стига точно колкото да станете изкуствен спътник на Na Pali. Край на първа част. В expansion-а ви намира човешки кораб, който се е запътил към Na Pali, за да търси нещо. И тъй като вие имате опит с тази планета, решават, че е най-добре да пратят вас. Няма как да откажете, защото ви разпознават, а алтернативата е да продължите пътя, по който бяхте тръгнали преди да катастрофирате на Na Pali. **Не знам какво става в този expansion**, просто защото не съм го играл. Явно няма и да го науча, защото в UNREAL 2 в главната роля е не само друг герой, но и действието се развива на други планети. Поемате ролята на нещо като звезден шериф, който отговаря за кротък район, където хората тепърва се заселват. На кораба ви са още трима души екипаж - офицер Aida, някакъв инженер и навигатор. Не е ясно още дали ще ги контролирате, но определено ще се допитвате до тях за едно или друго нещо. Но да се върнем към сюжета! Нещата внезапно се преобръщат, когато става ясно, че седем планети в района ви крият седем древни артефакта и хората ви се оказват в центъра на война между пет извънземни раси и множество наемници. Изглежда всеки иска артефактите, а вие решавате да ги понаобиколите и да ги съберете преди да ги е прибарал някой друг. Единствената връзка с предишния UNREAL е само тук - сред враговете са и Skaarj. Бог знае какво става по-нататък, но след подобна тъпа увертюра едва ли ще е нещо велико. Началото подозрително напомня на STARCRAFT, но да оставим това - козът на UNREAL е визуалното оформление. Играта се разработва едновременно от EPIC MEGAGAMES и LEGEND ENTERTAINMENT. Първите се занимават с енджина, вторите придават облик на играта. Готвят се 13 мисии с 25 нива през 10 абсолютно уникални свята. В тях играчът има възможността да се наслади на новите, меко казано, невероятни прелести на UNREAL. За да не обяснявам, вижте screenshot-овте, които са от самата игра, а не са предварително рендирани. Май пак ни чака революция в графиката, защото дори полигоните в моделите са десет пъти повече и са правени със скелетна анимация. Енджинът пък пресъздава обширни открити пространства и позволява сложни изражения на лицето, което изобщо не е просто козметична екстра. Историята се пресъздава главно чрез кът-сцени и в тях диалозите са крайно важни. По изражението на събеседника се отгатва какво мисли той, а неговата реакция зависи от скоростта, с която отговаряте на въпроса му. **Естествено, обърнато е сериозно внимание и на мултиплеъра.** Освен стандартните deathmatch, team deathmatch, capture the flag и last man standing има и напълно нов вариант на игра, но той все още се пази в тайна. **В оригиналния UNREAL музиката** беше на страхотно ниво и отговаряше на действията на екрана. Очаква се и сега тя да не е по-малко впечатляваща, особено като се има предвид, че композитор е Jeremy Soule, който стои зад озвучаването на TOTAL ANIHILATION и ICEWIND DALE. Саундефектите са поверени на Tommy Tallarico. **Като за финал - моите лични опасения за UNREAL 2.** Нали знаете, "много хубаво, не е на хубаво". Мислех си, че за излязлата през средата на 1998 UNREAL ще се намери персонален компютър, на който тя да върви без проблеми с всички екстри към края на 1999. Нали се сещате? Дано да греша. Все пак UNREAL 2 е далече и докато излезе може пък да се пръкне компютър, който да изрисува гладко графиката от картинките пред очите ви. Но може и програмистите да си спестят работата по оптимизиране на кода и просто да вдигнат изискванията с 300-400 Mhz и четвърт гигабайт RAM. Но моля ви, не позеленявайте! Морската болест не е присъща на живеещите в панел. Както казах, може и да греша. Ще видим.

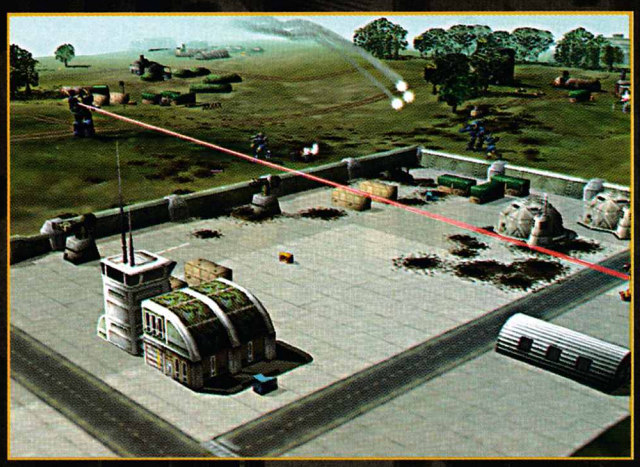
Христо Златарев
(The Mask)

PLATFORM: PC | RELEASE : 01.06.2001 | P/D : MICROSOFT / MICROSOFT
GENRE: REALTIME STRATEGY | WWW : http:// N / A

Битката между малки роботи е толкова супер, колкото и битката между големи роботи

Mech Commander 2

След ентусиазираната презентация на Мич Джитълпън няма как да не обърнем внимание на MECH COMMANDER 2, и то с по-големи подробности. Идеалният случай да научиш нещо за дадена игра е да контактуваш пряко с продуцентите. Ако обаче не можеш да го направиш, задоволяваш се с каквото има. **Действието се развива месеци след събитията в MECHWARRIOR 4 и гражданската война все още бушува.** Играчът управлява група наемници, наети да унищожат бандитите, които тероризират планета в онази част от космоса, която се нарича Chaos March. На планетата има двама генерали от противниковите страни в гражданската война, но поради едно странно и уникално споразумение, те не могат да унищожат бандитите. Това е сюжетна линия, изградена на базата на "Killer Angels", книга за гражданската война в Северна Америка. Двамата генерали са добри приятели, въпреки че са на противостоящи страни във войната. За да запазят мира, те са решили да не увеличават военното присъствие на планетата или пък да излизат извън техния обсег на контрол. Вместо да искат подкрепления, те докарват наемници, чиято задача е да се справят с бандитите. Като командир на наемническите сили ти контролираш група Mechs (механични роботи) и пилоти. Понеже пилотите изпълняват мисии, те получават медали и придобиват опит. Евентуално могат да получат и повишение в по-висок чин - от неопитен заек до... новобранец. При всеки нов чин съответният пилот получава възможност да специализира някакво умение. Има повече от 24 такива умения: например да използва ракети с далечен обсег на действие, да увеличава обхвата на сензорите, както и специализация в леки, средни или тежки Mechs. Пилотите-асове с пет различни умения стават много ценени и никак няма да ти се ще те да бъдат убити в битката, така че най-добре е тези пилоти да се опазват. Сред основните оплаквания за оригиналната MECH COMMANDER беше нивото на трудност - то наистина беше трудно, твърде трудно. Екипът FASA явно не е безразличен към този факт, така че сега са направени основни промени за увеличаване привлекателността на играта. Първо, можеш да сейфваш в коя да е мисия по всяко време. Тоест никакви повторения на цели мисии просто заради края или защото са убили един от пилотите ви. Освен това към играта са добавени нива на трудност - ако нещата наистина са много трудни, просто слизаш на по-ниско ниво на трудност. И докато един Mech не е напълно унищожен, пилотът има време да катапултира - и останките от mech-а са спасяеми. Играчът може да повика спасителен хеликоптер, който да транспортира пилот до mech-а и да го накара да се изправи отново. Това е валидно и за твоите, и за вражеските Mechs, така че може да се случи да завършиш някоя мисия с повече роботи, отколкото си започнал. Към MECHCOM 2 е добавена поправка за превозни средства, а ремонтът е възможен и в полеви условия. Да откраднеш вражески Атлас, да го поправиш и после да го използваш срещу врага звучи доста забавно. **В играта има около 24 мисии, които не са напълно линейни.** Цепете направо из сюжета, но освен това можете да влияете на историята, докато тя се развива. Ако сте от играчите, които мразят защитни мисии например, имате възможност да поемете друга, по-нападателна мисия, след което да се върнете към защитната с плячката от предишната. Играчите в мисията стартират с максимум 12 различни превозни средства и механизирани роботи, но могат да контролират до 16 едновременно. Всеки Mech може да се прави по желание (customized) в лабораторията за роботи преди започването на мисията. Топлината няма значение на бойното поле, защото момчетата от FASA не искат всеки робот да бъде непрекъснато наблюдаван заради температурата. Вместо това всеки Mech има термо-индекс. Щом прибавяш оръжия, участваш в топлинния рейтинг и след употребата на този индекс вече не можеш да прибавяш повече оръжия, които да причиняват топлина. Алтернативно можеш да добавиш охлаждащи вентилатори към робота, за да се увеличи този индекс. Това, заедно с характеристиките на роботите по желание, е нещо много приятно и Mech-лабораторията винаги е била любим аспект на всички игри на база механични роботи. **Подробности: мултиплеър за - до осем играчи и всеки от тях може да бъде в отделен отбор;** заедно с играта се доставя едитор на мисия; има софтуерен стил, така че не е необходима 3D карта; спецификацията за минимална конфигурация още не е определена; не е ясно дали ще има публично демо. А кога ще бъде пусната? Ами, това лято.



Voodoo Man

PLATFORM: PC | RELEASE : 01.08.2001 | P/D : ELECTRONIC ARTS / 2015, INC.
GENRE: ACTION | WWW : http:// N / A

EA подготвя нацистки трепач на база на Q3-енджина

Medal of Honor: Allied Assault

Със сигурност някои от нас напоследък са инсталирали HALF-LIFE на системите си за трети или четвърти път. И то не за да играят COUNTER STRIKE или последното парче на TEAM FORTRESS, а за да се потопят в съвършено новата модификация, наречена DAY OF DEFEAT. В тази отборна игра на базата на много остарял H-L енжин играчите се разделят на едни от Оста и други от Алианса и се забиват в серия от удивителни карти и мисии. Някои мисии имат специфични цели, като например да взривиш камион или да се втурнеш към влак с провизии, а други са просто карти от типа Capture the Flag. Caen, една от CTF-картите, е сред най-добрите градски карти за нападение, които с удоволствие сме виждали. Въпреки цялото удоволствие от DAY OF DEFEAT, когато за пръв път хвърлим око върху MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT на фирмата DREAMWORKS INTERACTIVE, определено може да почувстваме необходимост да замерим с нещо Jerries.

Мултиформатните геймъри сигурно са запознати с предишните две игри MEDAL OF HONOR на PSOne. И макар в случая ALLIED ASSAULT да споделя същия период от време (очевидно), то тази игра следва приключенията на лейтенант Майк Пауъл, член на Първи рейнджърски батальон. В първата мисия Пауъл е изпратен в Северна Африка в навечерието на "Operation Torch" (Операция Фенерче), която предизвиква усилията на съюзниците да смажат вражеските завоевания в Африка. Пауъл трябва да завземе радиопостове и картечно гнездо, за да позволи на съюзниците да се придвижат към пристанището и да се справят с врага. След африканската мисия Пауъл е повикан в OSS (Office of Strategic Services, Офис за стратегическо обслужване, предшественик на ЦРУ) и назначен за агент, който изпълнява мисии по събиране на информация, извършване на саботажи, покушения - нещо, което е присъщо например на железните мъже от рода на Стив Маккуин или Харисън Форд. **По време на седемте мисии и 20-ината нива на играта,** лейтенант Пауъл върши различни неща - промъква се в подземно нацистко убежище в Норвегия, щурмува бреговете на Нормандия (с нетърпение чакаме това), проправя си път през Централна Европа с "помощта" на хора от френската съпротива и завзема мост над Рейн, така че съюзниците да вкарат танковете си в Берлин. **Дори в ALLIED ASSAULT да има скрити, потайни елементи,** фокусът на разработчиците от група 2015 си е върху аспекта "run-'n-gun" (тичай и стреляй), т.е. там, където Q3-енджинът е в стихията си. Големите разширени брегове, огромните градове, сутрешната мъгла и водните ефекти вода са все неща, които галят окото и го карат да си представи по-лесно бягането в пуста улица и криенето зад изгорял камион, докато куршумите свистят отвсякъде. Понякога играчът трябва да се промъква покрай пазачи или да пълзи зад гърба на нацисти, за да спаси важни документи само с помощта на компас (виж скъпоценния камък в THIEF), просветляващ или потъмняващ, когато играчът се движи напред и назад в сенките. По думите на един от продуцентите така или иначе играта е "по-малко ориентирана към загадки и пъзели и повече към хората, които обичат стрелбата. Това не е стратегическа игра - няма никакво планиране преди дадена мисия". **Някои нива изглеждат пусти и ненаселени,** но в тях има вградени доста неподвижни фигури. Може да сме израснали с подобни в лицето на Сарж или Клеск от QUAKE 3, но съвсем различно е да видиш офицер от СС, облечен в кожена униформа и с подигравателна усмивка на лицето. Тези фигури вероятно ще бъдат анимирани, обаче дори видът на статичните нацисти е достатъчен, за да посегнеш към оръжието си. **ALLIED ASSAULT е разработена за DREAMWORKS/EA от групата 2015,** която направи добавката към SIN. Тази добавка, за разлика от играта, която допълваше, беше истинско удоволствие и забавление. Една интересна странична забележка: групата 2015 е създадена от автори-аматьори, които се срещнали чрез Интернет и се събрали, за да създадат разширението на SIN. Опитът на 2015 при дизайна на нивата и боравенето с енджина е очевиден още при пръв поглед върху ALLIED ASSAULT - особено бомбардирането на европейските градове, предадено с великолепни подробности чрез Q3-енджина. Впечатлява и времето, за което се създава играта. Макар че беше започната през септември миналата година, EA твърди, че тя ще поеме към магазините през август 2001. Дай Боже, макар че и излизането ѝ до края на годината няма да е сериозно закъснение.

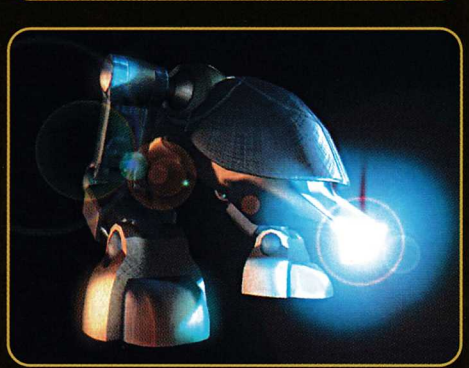
Voodoo Man

ТИТАНИЧНА БИТКА НА ТИТАН

Това е първият опит на бразилската компания CONTINUUM ENTERTAINMENT в областта на RTS-ите, с който тя се опитва да повтори успеха на някои хитови заглавия от конкретния бранш. Но тепърва ни предстои да видим дали подобно усилие не е малко закъсняло.

Действието се развива нейде в началото на XXI Век (2035 година, ако трябва да сме точни). Науката е прогресирала до върхове, за които Айзък Азимов е можел само да мечтае в авторските си поредици, посветени на изкуствения интелект. С тази разлика, че събитията са отдалечени на светлинни години от представената от великия писател-фантаст утопия. Тук имаме налице hi-tec цивилизация, отчаяно търсеща из космоса богати на ресурси небесни тела, които да бъдат опустошени с единствена цел оцеляване на родния свят. Естествено, появяват се и протести - терористични групировки обявяват война на управленческите органи, която се изразява в нападения на мирни лаборатории и убийства на изтъкнати учени. Но през цялото време тяхната пропаганда бълва тонове лозунги, че те един вид, видите ли, "спасявали" човечеството. И ето че лека-полека стигаме до сюжетната завръзка. Титан (един от големите спътници на Сатурн)

е единственото небесно тяло в нашата звездна система, което притежава необходимите ресурси. Неговата атмосфера обаче се състои основно от метан и амоняк, които са меко казано нездравословни за хората. Откъдето следват два варианта за колонизация: създаване на роботи, за които отровната атмосфера не е проблем; или създаване на генетично моделирани същества, които се окажат неконтролируеми и с отявлена склонност към насилие. В един момент твърде интелигентните роботи отказват да се подчиняват на хора и започват да се пердашат с терористите, а те пък основно си запълват времето с антитерористичните групи, които от своя страна не отказват да поступат и роботите. Получава се нещо като омагьосан кръг, в който съвсем не е ясно кой какво и на кого... *Историята не е особено оригинална, но успява да постигне целта си* - да ни въвлече и заинтригува. OUTLIVE не се и нуждае от повече - тя е просто поредният RTS-клон, борещ се за място под слънцето. Представете си нещо средно между DARK REIGN и STARCRAFT и ще добиете идея за какво става въпрос. Достатъчно е да сте играли коя да е RTS през последните две години, за да се окажете много добре запознати с геймплея и при тази. Всъщност единственото, което трябва да усъвършенстваме, е издигането по дървото на развитието на технологиите на съответната раса. Всъщност последните са точно две на брой - хуманоиди (с Research Lab) и роботи

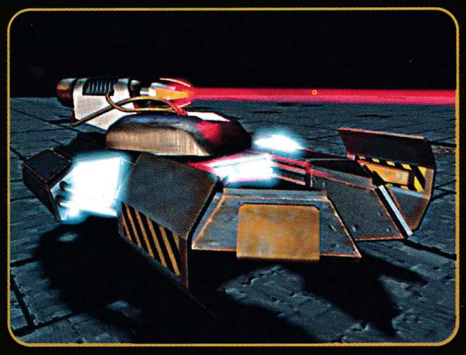


(с Tech Center). И щом пуснем в експлоатация примерно ResearchLab-а, един учен изскача и предлага възможности за развитие, в които да инвестираме кредитите си. В момента, в който разкрием поредното чудо на техниката, автоматично ни се предлага следващото. Не изглежда никак сложно, явно ще става лесно и доста бързо, като единственият проблем май ще е, че всичко ще ни струва доста солени сумички... *Нещо малко по-оригинално са необичайните за типична RTS команди "Harass" и "Explore".* Целта на първата от тях е директното нахвърляне на ваша единица/група от единици върху избраната цел по най-прекия път към нея. При достигане на посочената точка единицата ще направи няколко кръгчета около нея, като няма да спира да изтощава врага с постоянни атаки или до неговото разрушаване, или до получаването на нови заповеди. Explorer-ът на хуманоидите ще бъде особено вещ по тези и по други въпроси. Например боравенето с експлозиви, а след малко повече научноизследователска дейност, и с бомби със закъснител. При използването му в групи по 4-5, всеки от които от различна изходна точка и получил команда Harass, вражеските инсталации просто нямат никакъв шанс. Командата Explore е нещо доста удобно - при даването ѝ единицата ви автоматично започва да разкрива неизследваните до момента области от картата, започвайки от най-близките. Искрено се радвам, че омразното ми досега непрекъснато направляване на "разузнавача" най-сетне потегля към миналото! Освен това непрекъснато ще получаваме текуща информация за работата му. *Интелектът на противника няма да е нещо революционно ново и доколкото си личи отсега,* играта ще е точно по вкуса на заклетите привърженици на rush-овата тактика. И на външен вид OUTLIVE не предлага нищо особено - двуизмерна изометрична перспектива, тонове шарени детайли и не много големи единици, които не шашкат с кой знае каква изящност. *Задължителните източници на енергия в играта са слънчеви колектори и така добре познатите ни Вятърни турбини,* т.е. при позиционирането на сгради трябва да се внимава за правилното им включване към вече изградената захранваща мрежа. След това идва и редът на купищата различни по своята функционалност единици, които ще разгледаме отделно и по-подробно. За всички тях имаме на разположение една торба ъпгрейди, които чувствително променят характеристиките им в една или друга посока - очаквайте разлика до 40% в сравнение с нормалното състояние. Уникална новост е сградата на име Intelligence Center. Тя се грижи за по-сигурното постига-

PLATFORM: PC | RELEASE: Q2.2001 | P/D: TAKE 2 INTERACTIVE / CONTINUUM ENTERTAINMENT
GENRE: STRATEGY | WWW: http://www.continuum.com.br/htms/outlive.htm

не на победата и оползотворява примерно откраднатa информация или технологии, както и резултатите от шпионирането на врага. Допадна ми и информацията, че всенародно любимият процес на поправка на единиците е усъвършенстван в известна степен. Няма нужда да надзиравате нито него, нито количеството пари, които се изразходват при това - просто слагате предварително някакво ограничение и забравяте тъпата възможност всичките ви кредити да изгорят за ремонти. Със сигурност това ще предизвика въздишка на облекчение у всички, които си прекарват времето с подобен род игри. Внимание заслужават и настройваемите обсеги на радиуса, в който вашите единици помагат на съюзниците си, както и retreat-опцията, активираща се да речем при определено ниво на поражения. Кампаниите са три: по една с всяка от двете раси и накрая една смесена. Всяка кампания може да се играе от двама души едновременно. Колко качествен е мултиплеърът и дали може да се мери с този на STARCRAFT ще се види едва след официалното излизане на играта. Във всеки случай мисиите няма да звучат само от рода на "избийте врага до крак", а ще се разнообразяват по мъничко с откриване и спасяване на затрити учени и други подобни. *OUTLIVE ще е поредният отявлен клон на STARCRAFT,* който отсега не предлага уникално завладяваща графика и някакви диви новости, но може би все пак ще успее да заинтригува най-ностал-гичните фенове на най-традиционните RTS. Може би.

Cali



ЕДИНИЦИ НА ХОРАТА:

BUILDER: най-главното превозно средство със смехотворни оръжия; основната му цел е да строи сградите

GATHERER: въпреки че е въоръжен с картечници, той е предвиден да събира минерали в мините, след като се построи екстрактор на руда при мината; събира още и метален скрап, изостанал по картата от разрушени единици

EXPLORER: основната военна единица от страната на хората; разполага със скромна огнева мощ и два ъпгрейда - nitro, който увеличава скоростта два пъти, и time bomb, който си е чисто и просто поставяне на експлозив със закъснител нейде из картата

DOMINATOR: подобна на танк единица, която може да обстрелва врагове по въздух и суша със стабилната си огнева мощ; двете му основни възможности са incubate и dominate - първата от тях инфектира целта с паразит, който убива приемника си и после отлита под формата на хвъркато вампирче (cool:))), а втората подчинява под контрола си чуждите единици

FLAMETHROWER: тази единица има малък обсег, и то само по земя, но продължителният поток огън бързичко стопява всичко по пътя си

TRANSPORTER: основна летяща транспортна единица с минимално въоръжение, която пренася други единици; може да се ъпгрейдва да вози тежки товари и да извършва въздушни атаки

CHOPPER: отначало извършва само атаки въздух-въздух, но в последствие може да се доработи да обстрелва и наземни цели

FIGHTER: ултимативният унищожител по въздуха, който не прощава никому, без значение как са разположени целите; ъпгрейдът му се изразява в cloak и страховити самонасочващи се ракети, ужас за всеки чужд летателен обект

HEAVY TANK: най-добрата единица на хората, смъртоносна за вражеските транспортни средства; специалната й способност е кратковременна неуязвимост срещу всякакви атаки

ЕДИНИЦИ НА РОБОТИТЕ:

Започнали съществуването си само като чужд експеримент, те впоследствие поемат по свой собствен път. Могат да строят навсякъде и нямат нужда да разполагат сградите си до енергийни източници.

MORPHER: вместо да конструира сгради (както става съответно при хората), той самият се превръща в сграда - точно както ларвите на зергите от STARCRAFT

MARAUDER: събира минерали, аналогично на gatherer-а на хората

RAIDER: основната офанзивна единица на роботите, стреля с плазмено оръдие и за кратко може да се прикрива доста успешно

TWISTER: това е транспортерът на роботите, разполага с плазмено оръдие; може да се ъпгрейдне да носи товари и да се телепортира на огромни разстояния през цялата карта (заедно с товара си, разбира се)

ELECTRO: тази механична единица е помощна от съответния еквивалент на хората - dominator-а; изстрелва кълба (или дори цели пръстени) от електричество по противника си; може да краде енергия от вражески енергийни инсталации

CHAOS: това наземно транспортно средство изстрелва гигантски снаряди, които взривяват целите си при достигането си до тях, като ударната вълна нанася поражения на всичко в близост; в състояние е и да се обвива в смъртоносен за врага радиационен облак

THUNDER: това самолетче представлява бомбардировач, използващ ултразвукова вълна насочена към земята; специалната му способност е да се обвива в защитно силово поле

AVENGER: той е върхът на технологичните постижения на роботите; атакува наземни единици с фотонни торпеда и въздушни цели с лазерни оръдия; ъпгрейдва се и му се добавя силово поле

Печели най-високата оценка, давана някога в MG

BLACK & WHITE

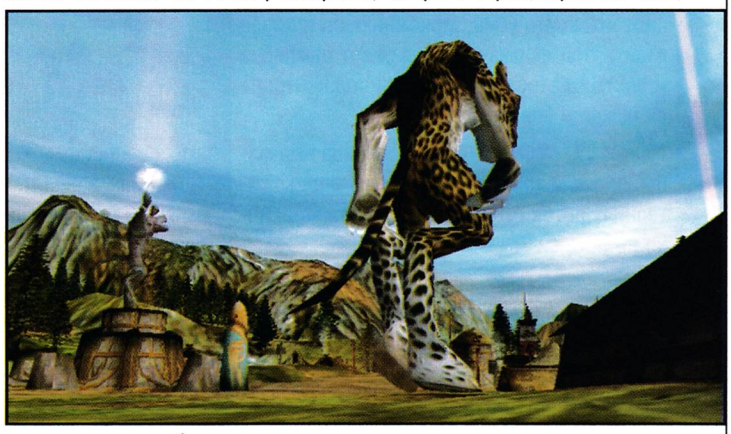
Пространството и времето се стекоха като слуз и обвиха писъка на жената. Той се понесе, добил твърда форма, врязвайки и разкъсвайки дупки в границите на измеренията. Пространството се разтегна и пропусна едно зрънце енергия да блуждае.

Тя се отличава във всяко отношение от всички други. Дори нейният официален уебсайт е коренно различен от вече наложените традиции. Той е разделен на два самостоятелни адреса: един за доброто и един за злото

Джо беше туземец. Джо беше забележително тъп туземец и даже по стандартите на тъпите туземци стоеше начело. Джо обаче беше щастлив туземец - слънцето бавно нагряваше неговата кожа, а вятърът се плъзгаше по аеродинамичната му плешива глава. Животът, за Джо, беше приятен. Той изтръска лениво лулата си и започна да я тъпче отново. После малко се замисли, препоти се от мислене и след едно-две дръпвания от лулата за кураж стана и премести стола си две стъпки встрани - **в сянката на огромната статуя на вече забравения бог.** От менторски вдигнатия пръст на статуята се проточваше над половината село най-голямото въже за простиране на острова. Гордостта на селото. Джо вече започваше да задрямва, когато онова се случи. Близката гора се разтресе, концентрични кръгове пробягаха през калната локвичка недалеч от нашия туземец. Бидейки тъп, на Джо му трябваха около пет минути, за да регистрира опасност, и около десет, за да изработи план за спасение. Тоест бягство. Веждите на Джо се събраха в средата на челото. Клатещите се дървета ясно показваха къде минава невидимата опасност. Последните дървета се килнаха напред и разкриха нещо. "Нещо" е най-детайлното описание, което можеше да се даде за "нещото". Даже и геологично бавно мислещият мозък на Джо получи удар при гледката и задейства краката на приносителя си. Джо се затича. Зад него започна да се движи и нещото. **То представляваше... ръка.** Цветът й беше оранжев, макар и по-мръсен от този, който Джо помнеше. Пръстите бяха с дължина два метра и завършваха с черни половинметрови нокти. Сини вени пулсираха по цялата й повърхност. Ръката със замах се заби в земята и сякаш придвижвайки невидимо тяло, се изхвърли напред, изминавайки 50 метра наведнъж. Джо тичаше по най-глупавия начин на тичане. Беше забил поглед в земята. **Именно затова ре-**

гистрира скалата, чак когато челото му направи внушителна вдлъбнатина в повърхността на камъка. Зад него ръката величествено се издигна и направи спираловидно движение във въздуха. Във въздуха затрептя Божествена магия и замириса на озон. След секунда колебание ръката извърши нова серия движения, последва рязък гръм и след като пушекът се разнесе Джо видя, че ръката е стисната в юмрук, а в него трептеше с невероятната сила на милиони волтове болезнено бяла светкавица. Ръката се отдръпна назад. Джо изкрещя.

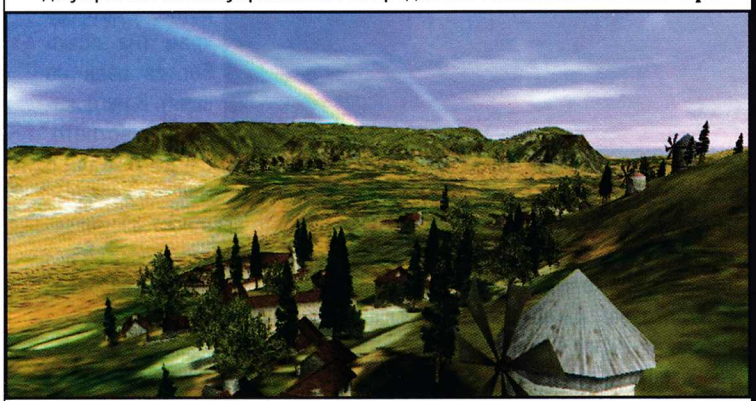
От другата страна на острова по същото време. - НЕЕЕ! Върни се! Махни се от водата - разширените очи на жената се премрежиха. Малкото чернокосо дете се засмя без да проумее виковете на майка си. То не разбираше, че трите черни перки са всъщност неговата гибел, превъплатена в грациозна триметрова акула. Майката се срина на брега, сълзите й се стичаха по бузите. Тя безадресно извика: - **Моля помогнете! Помогнете! Помогнете! Пппооомммоогнееетеее.** Пространството и времето се стекоха като слуз и обвиха писъка на жената. Той се понесе, добил твърда форма, врязвайки и разкъсвайки дупки в границите на измеренията. Пространството се разтегна и пропусна едно зрънце енергия да блуждае. Незнаейки накъде, зрънцето с енергия, достатъчна да изпепели малка планета, се понесе по дирята от звукови вълни. Със скорост далеч поголяма от светлинната то прекоси билиони километри за стотна от секундата и като завихри материя около себе си, се превърна в пламтяща топка. А в центъра... зародиш. Зародиш на нов Бог.



Ха. Гледам и се чудя колко съм жалък. Мразя се, че общата ми култура не е достатъчно широка, за да опиша какви чувства предизвиква у мен тази игра. Най-доброто, което съм играл. Някога. Изобщо. BLACK & WHITE е най-оригиналната, перфектно из-

PLATFORM: PC, DC, PS, PS2 RELEASE : 29.03.2001 P/D : ELECTRONIC ARTS / LIONHEAD
GENRE: GOD GAME WWW : http://www.white.ea.com -[&]- http://www.black.ea.com

пълнена и със страхотна атмосфера игра. Тъпо е да се разсъждава какво е да си Бог. Според мен всеки човек, поставен на този пост, **ще бъде моментално размазан и превърнат на пестил от огромното бреме на ОТГОВОРНОСТТА.** Не искам да мърся играта с писания за графика, звук и т.н. (аха, значи оставяш това на нас, а тъпанар такъв?). Просто ми изглежда гнусно да се говори така за играта, която действително успя да разрита и събуди човешкото в мен. Да бе, изглежда лигаво, нали! Ми, такова е. Искам да ви впечатлят уводните сценки, за да проумеете отношението ми към играта. Творческият ми извор пресъхна така внезапно, както и избликна. Остава ви само да вземете дискчето и да напуснете този свят. Образно казано, разбира се:). **Добре, добре! Нека все пак да кажа нещо съществено за самата игра.** Ако "интрото" не ви е подсетило, B&W е игра тип God-game. И защото предполагам, че професията Бог е доста скучна (един-два потопа, някоя и друга чума, десетина заповеди, които никой не спазва...), ти си божество от по-ниско ниво. Тоест, трябва директно да се намесваш в живота на своите последователи, карайки ги да вярват в теб, да ги пазиш живи и да стъпкваш всеки друг бог дръзнал да ти краде вярващите. Естествено, за да не стане като реклама на WS Teleshop (елате да вярвате в мен и ще получите безплатно три къщички, редовно Чудо за дъжд и САМО, ако повярвате ДНЕС, една персонална магическа горичка...), авторите са предвидили някои крайно убедителни начини да накарате всички да се кълнат във вас. Съгласно принципите на Библията, който зърне божия лик, следва моментално да умре. Затова ти управляваш посредством Ръката Божия. **Това е ръката, която дава храната, но и това е ръката, която стиска тежкото наказание.** О, да! Искам да видя зъбите, разкрити от разчекнатите ви в усмивка устни. Тук ще намерите най-перфектните инструменти на Божия Гняв. Тук, дечица, си проличава дали като малки сте пържили мравки с лупата на дядо и сте ритали котета. Направо не е за вярване, но е факт - тази игра се оказа най-широкият отдушник на гнева ми. Нищо не може да те успокои така, както дивото опиняващо чувство, че властваш над някой, чувството, което кипи в душата ти щом знаеш, че ако те подразни можеш да изпепелиш нивата му, да сринеш къщата му, да го пуснеш в средата на океана. Или пък, когато някой ти хареса, да му снесеш два тона риба и от окаян бедняк да го превърнеш в заможен земевладелец. Ето затова съм влюбен в тази игра; правиш всичко по свой вкус. Тук наистина действа принципът: ако нещо не ти върши работа - изхвърли го! Вместо да впечатляваш туземците на врага, просто изпепели половината село и хората моментално ще повярват в теб. **Накарай ги да се молят до смърт и подпали следващото село.** Добре е преди противникът да е настъпил твоите селяни да са вече "претръпнали". Пусни няколко светкавици над собствено село и когато врагът опита същия метод, твоите селяни да го гледат тъпо (А, кво, потоп? 40 денонощия валеж!? Big deal, миналата година имаше два-три...). Разумно е обаче да угаждаш на първия град, който вярва в теб - там седят важните магии като Храна, Дърва, Гора и т.н. Ако градът ти умре, т.е. никой там не вярва в теб, налага се дълго и мъчително преселване от други села, както и постоянно сътворяване на чудеса, за да поддържаш интереса. Ако се налага често да пускаш Чудеса, най-добре сложи към 10% (а може и повече) от селяните при олтара. После им дай към 20 000 храна. Когато се уморят, идват нови. Така пускаш чудеса далеч по-често, отколкото ако закараш цялото село на олтара, където ще измре, защото не си почива, а никой бог не може да докара достатъчно храна за всички. Ей, май започвам да навлизам много навътре в играта, а има още детайли, които тепърва ще ви се разкрият...

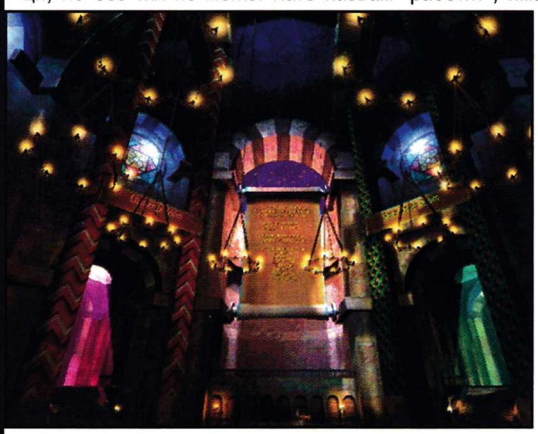


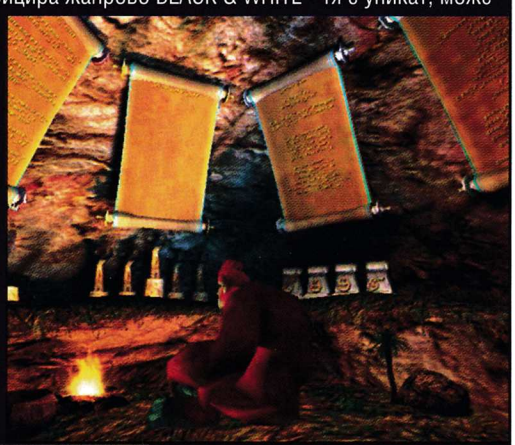
Преди да изпаднем в подробности за B&W обаче, нека ви запознаем с начина, по който имате възможност да се разпореждате като Бог. Навигацията е сред най-важните елементи в играта и непременно трябва да го усвоите. За щастие LIONHEAD са си свършили работата (тъй де, можеше и по-добре, ама и така не е зле). Интерфейсът е максимално изчистен - имате само една ръчичка и толкоз. Управлява се с мишката в различни комбинации на копчетата и т.н., но става и с клавиатурата. Като цяло това не е най-интуитивното нещо на света. Доста време ви трябва, за да свикнете да боравите свободно с камерата. Все пак за улеснение (поне донякъде) в началото на играта минавате през огромен tutorial, където се учите да вършите ВСИЧКО. Той е жизнено необходим, а напътствия ви дават две човечета, олицетворяващи добро и зло. Общата им задача е да помагат, но не се връзвайте на приказките на дяволчето, защото то прекалено често ви кара да убивате. Ангелчето пък неуморно подканя да вършите добри дела. Именно тук е и другото интересно нещо в B&W. Нямате чувството, че сте сам; въпросните две човечета непрекъснато ви правят компания и ви разсмиват. През по-голямата част от играта помощта им наистина е ценна. В началото например общо взето подсказват всичко, което трябва да вършите. Добрите им съвети обаче не

дразнят, защото намесата им е направена по изключително кадърен начин и отстрани играта изглежда малко като приказка.

Още в началото трябва да изберете "свещено животно", което сетне се превръща във ваш помощник, в дясната ви ръка и е нещо като ваш пратеник на земята. Изумително беше изумлението ми, когато се позанимах с него. В началото това е топка с месо и не може да върши нищо - само се размотава по полята. Вие го възпитавате, поучавате, правите всичко за него. После, когато малко по малко се изучи и стане по-могъщо, то се отплаща, замествайки ви в някои задачи. Веднъж например го заведох да гледа как се полива нива и след известно време го хванах да прави същото. **Животинката сама си се учи и размишлява (мислите й можете да прочетете на специално място).** Или друг пример. В неистов пристъп на глад питомецът ви хапва едно селянче. Ако го погалите по корема и по този начин одобрите постъпката му, той и занапред ще продължи да яде хора. Но размажете ли му фасона и го нашамарите хубаво, животното си взема поука и вече няма да прави така. Характерът му е като пластилин в ръцете ви - моделирате всяка негова част и колкото по-напред отивате, толкова по-мъчно става да промените нещо. Ужасно трудно е да го следиш и да внимаваш за него, защото това си е целенасочено възпитание, а същевременно трябва да управлявате и селяните си. Не е лесно! Какво ли им е на днешните родители... Но да се върнем на вашия избор. **Пред вас застават три не особено красиви създания (може и да ви станат симпатични, ако ги поразгледате).** Първото е крава, която не вярвам много хора да изберат, защото все пак е крава, а сега, знаете, има разни болести по кравите и не е много сигурно какво ще стане с нея след време. Лично аз предпочитам другите две животинки. Това са сладък, леко изцъклен тигър и симпатична маймуна (разликите помежду им далеч не са козметични). Животното и особеностите около контрола му са обширна тема, с подробностите на която най-добре ще се запознаете в течението на самата игра. **Сигурен съм, че BLACK & WHITE ще стане култов хит** (всъщност, Светлине, тя вече Е). Не заради истерията преди нейното издаване. Тя впечатлява с хиляди новости и неща, които не сме виждали досега. Просто не можем да я сравним с никоя друга игра. B&W обединява добрите качества на почти всички жанрове и се превръща в заглавие, което остава в историята. Не вярвам да има геймър, който да не я хареса. И все пак, това не е игра за всеки. Или си за, или си против - безразличие не може да има.

Странна е B&W. Не прилича на нищо познато! Най-новаторската игра, излизала в последно време! И е мистерия как производителите са успели да спазят обещанията си във времена, когато сме свикнали да ни лъжат и когато се изненадваме, ако някой удържи на думата си. Тук всичко казано е реализирано. Никак не е просто да се класифицира жанрово BLACK & WHITE - тя е уникат, може би най-доближаващ се до стратегия (ама и от там е далеч). Колкото заради все пак някаква аналогия, жалко подобие е POPULOUS (не случайно главният разработчик Peter Molyneux стои и зад DUNGEON KEEPER). **Ще опитам с прости думи да обрисувам ситуацията,** кой сте и за какво се борите. Вече го знаете, вие сте Бог. Едно малко селце е под опеката ви. Жителите му вярват във вас, строят къщи, отглеждат деца и жито, пасат овчици, секат дърва. Ваше задължение е да им помагате, да се стремите да имат възможно най-висок жизнен стандарт и да бъдат щастливи. Докато се грижите за своите поданици, някъде другаде на острова (действието се развива нейде сред океана) други богове правят същото/подобното. Може да се обединявате или да воювате с тях. Всяка религия има обхват на влияние и можете да прекосявате границите на владението си само за кратко време. Голямата ви цел е да придобиете върховен контрол над цялото население. Ще завземете "противников" град (където хората имат друг бог), само ако накарате жителите му да повярват във вас. Което означава да извършите нещо невиждано, за да ги убедите, че сте по-добър от другите. По стар първосигнален обичай прегладнялото население се радва най-много на пълните складове с храна. Почти толкова ефективно е да подпалите със светкавица дърво насред мегдана на някое селище и да загасите пожара с проливен дъжд насред ясен слънчев ден - виделите този феномен мигом се присъединяват към вас. **Един бог, сам по себе си, нищо не е. Трябват му последователи.** Че какво е божество без поклонници? Който е чел Тери Пратчет, знае какво е пенсиониран бог. Вашите последователи са вашата сила - вие се крепите на тях и те се крепят на вас. В B&W тази симбиоза е приложена буквално. Щом впечатлите няколко наивни селянчета, те идват "във вашия отбор". Всяко село си казва колко души трябва да имате от него, за да стане изцяло ваше. И така, ако успеете да заблудите например 200 или 500 души (или там колкото е необходимо), ставате "собственик" на шепата къщурки. Тоест вие сте главното божество и хората работят за вас. Естествено, винаги има невернци, но без тях не може. Като казвам "работят", имам предвид, че се трудят. Свършат ли всекидневните си задължения, можете да ги пратите да ви боготворят. Обяснявам го малко по-конкретно. Имате си храм (на всеки бог се пада по един). В него живее животното, съдържащо всичко (включително и менюто на играта). Отделно във всяко село има тотем - специална статуя върху пиедестал, която всъщност изобразява Вас Самия според местните обичаи и традиции. Около тотема са наредени няколко чудеса, изобразени чрез някакъв предмет в сфера, които показват какво предлага всяко село. Чудесата представляват всъщност магии с определен ефект: дават някакво количество зърно или дърво, правят fireball, светкавици, телепорти и т.н. Колкото по-високо вдигнете тотема, толкова повече хора идват да ви се покланят. Щом употребите някое от чудесата, предоставено от дадено село, то се изхабява. **След време се възстановява, но трябват вярващи, с които отново да се възвърне магията.** Тоест, ако пратите цялото село да танцува и да прави ритуали около храма ви, магиите се възстановяват изключително бързо. Но пък човечетата могат и да умрат там от





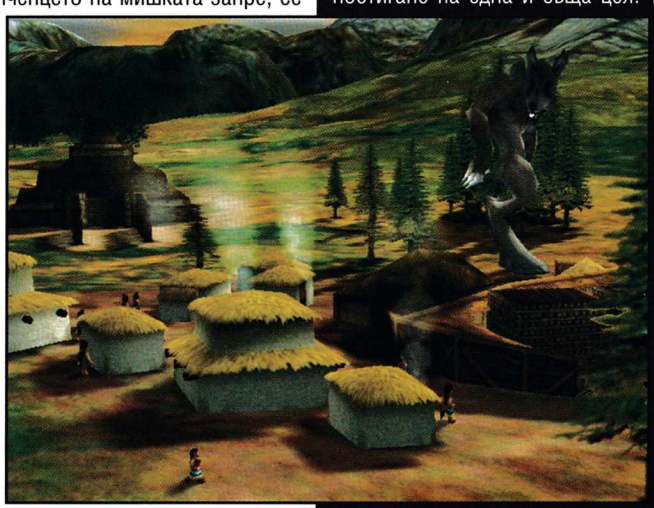
Оценка: 11/10 (това не е правописна грешка - играта е най-хубавото нещо, което някога сме виждали и тримата без разногласие стигнахме до тази оценка. Освен това и Боци се съгласи, така че всичко е наред.)

PC Win: '95 / '98 / ME / 2k
MIN.: P II 350, 64 Mb RAM, 600 Mb HDD, 8Mb 3D Acc.
OPT.: P III 500 , 128 Mb RAM, 16Mb 3D Acc.
Ускорител 3D: ДА; Мултиплеър: ДА
Оценка 11/10

умора и глад, не ги ли спрете овреме. Ето ви още една грижа! Да, тънка стратегия и фин баланс трябва да постигате при всяко свое действие. И никак, ама никак няма да ви е лесно - тази игра е порядъчно трудна.

За да е още по-разнообразен геймплеят, главната ви цел (завладяване) е освежена с различни мънички куести. Първите задачи са съвсем елементарни: помагате за разни дреболии. На един пастир трябва да му намерите загубените овце (което си е предизвикателство, защото те трудно се забелязват на огромния остров). Други трима пък са решили да си построят кораб; тези морячета са изключително симпатични, но малко нахални - последователно ви искат дървен материал, жито и месо, ама нали сте добър бог, давате. Хич не си мислете обаче, че добрият тон е единственият в тази игра. Ако някой вярващ те дразни, спокойно изпускаш канара върху къщата му. В друг случай някаква жена напираше настойчиво и нелюбезно да спася мъжа й, който се дави. Побързах да го направя с най-добри чувства, но като стигнах на мястото вече беше късно - съпруга се беше удавил. Тогава булката, вместо да започне да го оплаква, взе да ми вика и да ми се кара, че не съм го спасил. Обиди ме по всякакъв начин. Кажете, какъв Бог съм аз, ако не я накажа?!? Всеки бог би направил същото като мен. Хванах я за косата и я пуснах в океана при няколко акули. Нататък не знам какво е станало - питайте хищниците, ама те не могат да говорят и да противоречат. Именно във възможности като тази се състои цялото удоволствие в играта. **Можете да правите каквото си искате, защото нали все пак сте Бог и трябва да се слуша вашата дума.** Не го забравяйте дори и да вършите само добри дела и внимавайте вярващите да не ви се качат на главата. И понеже това със сигурност ще стане, гледайте да си дресирате качествено животното, та да ви е "мамина отмяна" в поне някои задължения.

Пропуснахме да ви разкажем за чудесата, които са сред най-интересните неща в B&W. Ами, за да направите някоя магия, трябва да... ами... хм... ами да я изчертаете на земята. Звучи странно, но е гениално! С мишката внимателно блуждаете по тревата, за да направите какви ли не символи с непрекъсната линия: S, Л, къщички, кардиограми... Всяка рисунка съответства на определена магия и чак щом ръката ви свикне на финитe движения можете да я направите както подобава. Но ако случайно топченцето на мишката запре, се проваля дори и такъв прост символ като спиралата. Точно това е един от малкото, съвсем малкото недостатъци на играта - трябва да сте изключително прецизни в управлението. Една малка грешка, един нервен тик, едно несъзнателно движение на пръстите и сте загубени в най-важния момент. **Няма как да не се спомене невероятната графика.** Малко неща могат да й се опрат - може би само SACRIFICE и GIANTS я бият по този параграф. Трябва да видите как неусетно слънцето се скрива нейде на хоризонта докато храните вашите селяни. Всичко порозовява, природата се изпъстря с меки тоно-



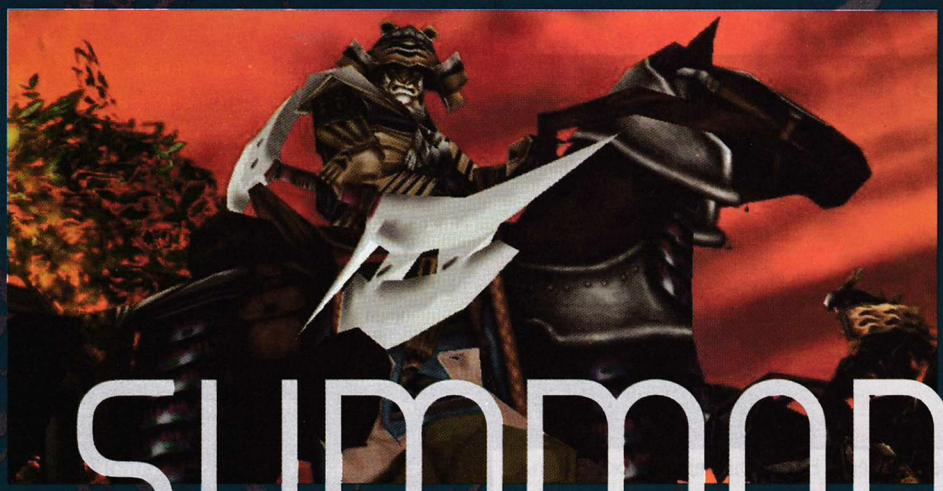
ве и нежният залез бавно отминава. После става нощ. И тя не е просто намалена яркост на източниците на светлина, а си е съвсем като истинска, съвършено реална. А за да не ви спъва тъмата, курсорът влиза в ролята на фенерче и около ръката ви се появява едро петно светлина. Така винаги знаете какво става. **Друго умопомрачително свойство е zoom-ът на камерата.** Можете да приближите почти колкото да броите въшките по мазните коси на вашите селяни или да виждате само бледо размазаните контури на вашия остров. Щом пожелаете да видите нещо по-отблизо и преместите рязко, забелязвате как текстурите кристализират. Тоест като гледате отдалеч, виждате всъщност мътно подобие на истинската текстура, което пести ресурси. Естествено, бързият zooming и пресмятането на процеса "изчистване и проясняване на текстурите" могат да задъхат и най-бързия сървър. **Съвсем малко успяхме да разкажем за BLACK & WHITE,** но това е просто защото тази игра е толкова необятна и хубава, че човек не може да й се насити. Казвам го пак и отново: тя ме хвърля в луд възторг. И звукът е идеален - какво повече да искаш? Мултиплеър има, ИИ-то е на невероятни висоти (спомнете си само дресирането на свещеното животно). А и е събрана само на един диск!

Странно, но ей го на! Запълниха се четири страници в списанието без изобщо да сме се задълбали по-навътре в тази гигантска игра. Би трябвало да й отделим поне половината брой, но сами разбирате, че е невъзможно. Направо не е ясно какво би трябва-

ло да се каже за финал в подобен случай. Като препрочитаме написаното, виждаме колко много неща не сме казали. **Извинението ни се съдържа в думата шедьовър - направо невъзможно е BLACK & WHITE да бъде представена пълноценно на толкова малко място.** Знаем, че нашата кооперативна статия е малко объркана, но при мащабите на тази игра човек дори не знае откъде да започне. Трудно се намират епитети, които да й съответстват по подобаващ начин. Тя се отличава във всяко отношение от всички други. Дори нейният официален уебсайт е коренно различен от вече наложените традиции. Той е разделен на два самостоятелни адреса: един за доброто и един за злото (уверете се сами за какво става дума). B&W е огромна игра с милиарди начини за преиграване, с хиляди пътища за постигане на една и съща цел. Тя не омръзва, макар че понякога се развива малко мудно. **Няма да ви лъжем - ние не успяхме да превъртим играта.** За да го направим, ни трябват месеци, които в случая нямаме. Всеки от нас се потопи надълбоко в заглавието, бяхме погълнати изцяло и въпреки това времето не ни достигна. Искрено се извиняваме, но от това, което видяхме, направихме един извод: **Ако не изиграеш BLACK & WHITE, значи все едно никога нищо не си играл; ако не си видял BLACK & WHITE, значи си останал сляп.**

Автори: Sunder, Svetlinko, Warden

Чисто и просто добра игра



SUMMONER

Знаете ли (много ясно, не знаете), че съм доволен от живота фен на RPG. Чувствам се като лигав шаран, оставен да съхне на слънце и в един момент, хвърлен в прекрасно хладка и богата на кислород вода. Ъ-ъ-ъ, това май е малко прекалено образно. По-важното е, че SUMMONER е първата игра от доста време насам, която оправда всичките мои очаквания, не ми донесе разочарования и ме закотви за дълго пред уреда за мъчения, наречен монитор.

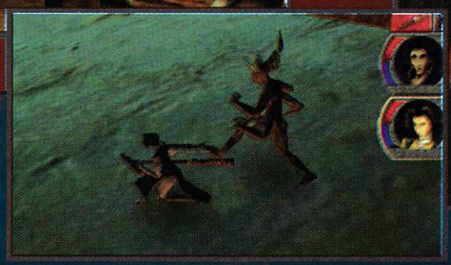
Ти си Joseph и си прокълнат с вродената дарба да призоваваш. Един ден твоето село е нападнато. Възползваш се от способностите си и призоваваш чудовищен демон, който обаче изколва мародерите, но и твоите приятели. Ужасен от стореното, се заклеваш на масовия гроб, че вече няма да употребяваш тази си дарба. Твой наставник и спътник е вагабонтинът Яго, който започва да те учи как да използваш силата си и пръстена, който само белязания като Summoner може да носи. Един ден се завръщаш в родните си места. Заварваш ги опустошени, а групи войници колят мирното население. Водени от четирима конници, войните търсят момчето, което носи белега на Призователя (демек теб). Тук точно влизаш в SUMMONER. ***Никакви насоки, никакви objecitves. Свободен си да правиш каквото искаш.*** Веднага, в първите секунди на игра, ми хрумна едно интересно определение за графиката. Тя е нещо средно между роднините си в DARKSTONE и MIGHT & MAGIC, а заедно с нея се е пренесло и по нещо от атмосферата на двете игри. От DARKSTONE идва може би управлението на камерата, макар че тук то е реализирано мудно и на места вбесяващо. В смисъл, че в средата на задъханата битка единият ти човек се бъхти, а другият се мотае някъде встрани и сбива някой по свой избор. За да дадеш поотделно на всеки команди, налага се да изгубиш поне 10 секунди във въртене на камерата. Затова пък графичното оформление е брилянтно и на 1024x768 играта изглежда повече от перфектно! Красиви ефекти спохождат всяка твоя магия. Пейзажите са въздействащи, което е странно, тъй като енджинът на играта не бие примерно този на ALICE... Движенията на персонажите също ги бива - плавни замахвания и всяко същество има по няколко удара, а не маха като вятърна мелница, през която е минал ураган. Просто от всяка битка струи реализъм. Блокирането е детайлно, с изскачащи искри от щита или подложеното оръжие, а не просто оръжието на враговете да отскача от някакъв невидим щит. И цялото това великолепие е напълно достъпно - за целта авторите са обвили всичко извън полезрението ти с мъгла. За да се пооправи положението с отвратителната камера, понякога сградите стават прозрачни, което е ефективно, но ако гледката беше малко по-подвижна, нямаше да има нужда от подобни хакерии. Звукът е на високо ниво, а музиката гали ухото. Има и поддръжка на EAX, с което играта направо изтрива границата между реалност и въображение. Накъсо казано, SUMMONER изглежда и звучи добре. ***Значи,*** ред е да се насочим към геймплея. Вече май го казах - по някакъв мистериозен начин играта е взела най-интересните елементи от DARKSTONE и M&M и ги е комбинирала по перфектен начин. Битките са динамични и задъхани, а свободата на действие е невероятна. За да добиете пълна представа за игровата атмосфера, предлагам ви моментално да посетите гетото на Lenele. Там ще усетите върху себе си как мъглата полепва по гърлата и превръща дишането в хриптене, котки се гонят между купчини мърша, просяк оплаква загубата на очите си. Мизерията струи от всяка частица на пейзажа. Въздействаща игра! Най-впечатляваща е архитектурата в нивата - огромни терени и сгради, мостове, храмове, които те оставят без дъх. Ами пещерите и прекрасно изглеждащият груб камък, на места изгладен като порцелан от капещата от векове вода. Трябва само да видите храма на Iona от далеч, а после да се надвесите от най-високата му кула - гледките направо размазват. Усещате соления дъх на необятното море, усещате как вятърът разрошва косите ви, усещате как целият свят кристализира... Адски въздействаща игра! Ех, ако беше използван и Unreal engine... Интериорът е разчупен във всички посоки; тук например за пръв път видях вита стълба, която те качва на три етажа с по много стаи без какъвто и да е loading. И всичко това в перфектно 3D. Иначе извън сградите пада лоудване през пет секунди, особено ако си се запътил на някъде; няма два квартала, които да не са разделени с жълта лента, показваща границата на района. Освен по райони в 3D обстановка, пътуването се осъществява посредством World Map. Там твоята фигурка е позиционирана от птичи поглед на земята и докато се придвижваш, срещаш разни чудеса. Някои куести те спират по пътя, друг път се изпречват същества (хора, полу-хора, тричетвърти-хора), които искат да

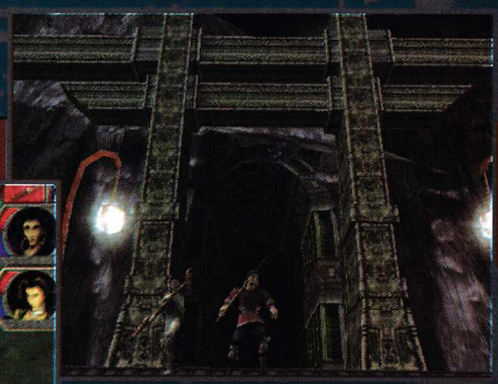
MG

PLATFORM: PC | RELEASE: N/A | P/D: THQ / VOLITION
GENRE: RPG | WWW: http://www.summoner.com

Levi,s

си направят ръкавици от кожата ти. Това изглежда малко дръпнато като във FALLOUT, но никой не може да упрекне авторите. Освен това можеш да разширяваш групичката си до 5 души. Не съм много сигурен, дали има точно пет NPC, които да се присъединяват, още повече че съществата, които призоваваш, също влизат в слотовете за персонажи, докато трае заклинанието, но предполагам са максимум четири. ***Потресаващ е невероятният изкуствен интелект.*** Една от мадамите, която прибираш от манастира Iona, е невероятен cleric. В някакъв злощастен момент, когато крадецът ми аха-аха да вземе да духа кръв, тя изведнъж заряза магията си за светкавица и започна в бърза поредица да пуска лекуващи магии на крадлата. После продължи да помага за формирането на търкала. А мелетата са невероятни! Става просто възхитителен фойерверк, когато всички започнат да си помагат с магии, а разни фантастични същества се разпръстен получаваш указания за следващия. С различните пръстени се призовават различни същества, а умението Summoning прави призованите твари по-добри в боя и ти дава нови същества за привикване. Някои призовавания не са свързани с чудовища. Едно заклинание примерно призовава на твоя страна двуметров ятаган, обвит в лилаво-черна светлина, който сече враговете ти като... двуметров магически ятаган. Наличните същества са просто невероятни, а някои са два пъти колкото твоя размер. Направо няма как да не отбележа голема-портиер на острова на Iona - направо тръпки ме побиха да не би случайно на зеленооката скала да й хрумне, че не иска за дърпа вече асансьора. Адски убедително направено! Подобно на DIABLO, героите могат да развият и някои пасивни умения. Едно от тях е Dodge. Качено на по-високо ниво, то превръща героя ти в двуметров макарон, който никой не може да уцели:). Другите умения са ***ето видях е достатъчно, за да твърдя убедено, че SUMMONER си заслужава.*** Разбира се, като всяка игра и тази не е перфектна. Тя, освен гнусната камера, има още кусури. Например в срещите по картата с разните същества има нещо съмнително. Те са просто няколко модела и се повтарят. Един Bacie тук, един там в храстите и все разположени по този начин, което създава усещането, че някой го е домързяло. Въпреки че SUMMONER е сред увлекателните RPG-та, особено много дразни решението на създателите да ти връчат определен герой, вместо да си създадеш свой. Това не осакатява геймплея, но друго е да проследиш как твоят образ и подобие остарява, наедрява, става отракан и претръпнал. В това отношение FALLOUT и MIGHT & MAGIC остават на първо място в личната ми класация. Честно казано, не знам какво толкова ми ха-





махват на ляво и дясно. Магическо е! Приятно удобен е инвентарът на персонажите. Той е общ за всички, но особено кефещо е моделчето на твоя герой, върху което се слагат броните и оръжията. Абсолютно всеки предмет променя вида на твоя човек. Сложих на моята крадла обувки с високи токчета и тя се фръцкаше на екрана с черни ботушки с високи токчета! Оръжията се различават веднага: къс меч, дълъг меч, ятаган, малък щит (капак на тенджера), голям щит (преден капак на Волга). Като стана въпрос за хардуер, част от скиловете на героя ти са заети именно с възможността да ползва дадено оръжие. Някои помогъщи сечива изискват комбинация от скилове на определено ниво. Това не позволява на тъпичкия фермер Джоузеф да се превърне веднага в машина за убиване и се избягват разни смислови недоразумения. ***Основната способност*** на Джоу е призоваването, което се осъществява чрез пръстените Ring of Darknes, Ring of Fire, Ring of Stone и Ring of Light - общо четири. Налага се да обиколиш **доста земи, за да ги откриеш, като при всеки свързани с оръжията, броните и способности**те в боя, които не изискват оръжие. Малък пример: вместо боен удар Джоузеф може да тегли един тупаник в гърдите на врага и така да го отблъсне. Файдата от това е, че паузата до следващия удар е много по-малка, отколкото между нормални удари с оръжие и играчът може бързичко да се възползва от някоя магия за Heal. Другите магии на героя включват стандартните Fireball, Firearrow, Bless, Regenerate, Resurect. Като споменах Възкресението, трябва да отбележа, че даже и Джоузеф да умре, докато трае битката, можеш да го вдигнеш, ако разполагаш с такава магия, въпреки че не е препоръчително, защото оживява с 0 здраве. Крадците, както винаги, могат да отключват врати и да идентифицират обекти. Освен това има и много полезен Backstab - удар изотзад, умножаващ неколкократно пораженията, които нанася, и атака с прицелване. Това също е добро, тъй като един удар в очите докарва врага до безпомощност. ***Няма да ви лъжа, че съм превъртял и разчепкал докрай играта, но и това, ко***реса в SUMMONER, която не е особено комплексна RPG. Има даже и мултиплеър, но само за online игра, така че не можах да проведа обстоен тест. И все пак играта има някакъв чар, който ме тегли към монитора отново и отново, за да преведа Джоузеф през нови приключения. Ехаа, в групата ми има две мацки! Ще ми се да съм на негово място... ама те приличат на него в лицето... ее, не! Не искам вече! ***А за да не остане и сянка на съмнение, повтарям: това е едно добро RPG. Семпла и увлекателна игра, която даже ми направи впечатление, че никъде с нищо не ме предизвика да блъскам ядосано, викайки: "Бе тия тапири кво са мислили кат са го праили тва!? Бал са му...!" Играйте, хора!***

Sunder

PC Win: '95 / '98 / ME / 2k
MIN.: P II 300, 64 Mb RAM, 1xCD, 600 Mb HDD, OpenGL
OPT.: P III 600 , 128 Mb RAM, 1.4 Gb HDD, OpenGL/Glide/D3D
Ускорител 3D: ДА; Мултиплеър: ДА
Оценка 9/10

Ако ви се играе копие на DIABLO в 3D, това е вашата игра. Дело е на испанските производители REBEL ACT STUDIOS и притежава класическата фентъзи атмосфера - мечове, магии, орки, оживели скелети...

SEVERANCE BLADE OF DARKNESS

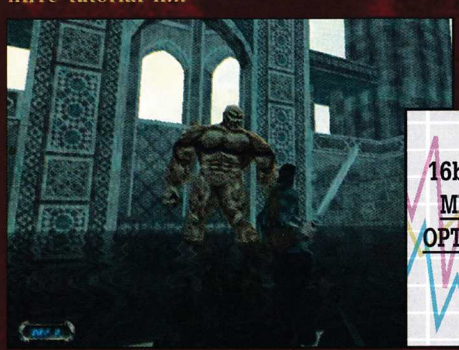
Красота и чар с висока цена

Очаквахме с огромно нетърпение тази игра. Предварителната информация обещаваше страхотна графика, изпъстрена с диви мелета и ефектни обезглавявания; имаше дори приказки, че е достойна за сравнение с класиката DIE BY THE SWORD и ще има общи черти с HERETIC 2, DRAKAN и RUNE. И в много отношения рекламата се оказа вярна. BLADE OF DARKNESS не е перфектна, но е чаровна и само ако зареждаше малко по-бързо, наистина щеше да има сериозна опасност от нелечимо пристрастяване към нея. Жанрът на SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS най-точно се определя с необятното hack-and-slash third-person action с елементи на RPG (последният да затвори вратата). Главните герои, между които можете да избирате и с които ще пердашите ордите на злото, са четирима: рицар, варварин, амазонка и джудже. Като типове персонажите не са свръх оригинални, но затова пък BLADE OF DARKNESS може да се похвали с motion-capture анимация на героите, страхотни светлинни ефекти и много, много кървища. За да се свикне обаче с начина на игра, са необходими малко време и задължително трябва да се мине през леко досадните tutorial-и...

Сценарият на SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS е базиран на вечната история за борбата между доброто и злото, между светлината и мрака. Покрай тези събития цял куп богове се хванали за гушите и в кратките периоди на затишие създали Слънцето, Луната, звездите, денонощния ход на времето и, разбира се, човешкия род. Той обаче бил злощастно изоставен да се справя сам със зловещите слуги на тъмните сили. Това продължило много, много години, докато един ден не се появил Героят. Въоръжен със свещения меч в ръка, той победил злото в собствената му бърлога с цената на живота си. Оттогава се възцарило спокойствие... до днешния ден. Страховити създания са се появили отново на белия свят, хаос и разрушение се ширят из цялата

страна. Дошло е времето за нов герой, който да е достоен за меча и за последната битка... **Спор няма - играта изглежда страхотно.** Текстурите са невероятни. Моделите (в повечето случаи) са добре направени. Динамичното осветление е нещо невиждано. Водата също си я бива - то са отражения, то са отблясъци. Да не говорим за изобилието от дребни, едва забележими, но допринасящи адски много за общото впечатление детайли - като например носените от водопад частици и парченца. Светлините в играта са нещо неописуемо, което просто трябва да се види. Слънчевата светлина тук може би за пръв път изглежда наистина като истинска, а пламъците на факлите създават невероятна атмосфера в затворените помещения. **Но както си му е редът,** красотата си има своята цена, която в случая е доста висока. Не искам да стряскам никого, но на посочената "препоръчителна" конфигурация играта просто насича по-малко. Вие си правете изводите каква ви трябва... Ако обаче случайно намерите подходяща машина, за да пуснете SEVERANCE, ще се потопите в една от най-интензивните околности, за които досега можеше само да се мечтае. Архитектурата направо обвива играещия и той се потапя в нея, "пътувайки" напред в развитието на действието - независимо дали става дума за криволичещите мини на джуджетата или за огромни изоставени замъци. **Играта, естествено, има и своите не толкова бляскави страни.** Проблемите не са изключителни, но в повечето случаи не може да им се противодейства по никакъв начин освен чрез търпение. Интерфейсът е толкова объркан,

че направо не ти се вярва, че авторите на играта са я разработвали 4 години и не им е останало време да я направят максимално достъпна. В този стил се започва още от самото начало в първоначалните настройки. При избора на видеокарта може би не е толкова страшно (стига вашата да бъде правилно разпозната - просто стискате палци, няма как другояче да помогнете), но при ориентирането в списъка с аудиоустройствата не ви остава нищо друго, пробвате наред. Давайте смело, изберете ли грешното, играта просто няма да тръгне. Управлението също трябва да се конфигурира доста, само че бутоните са адски много и трябва да ги запомняте внимателно. **В началото** със сигурност ще ви затруднят ориентацията, придвижването и най-вече уцелването на врага, но привикването към тях не отнема много време (вярвам във вас:)). Рядко се налага да се щурате повече от минутка-две без да има с кого да обмените удари, а още по-рядко изходът от нивото е свързан с нещо по-различно от намиране на ключ. Тук-там се забавля-



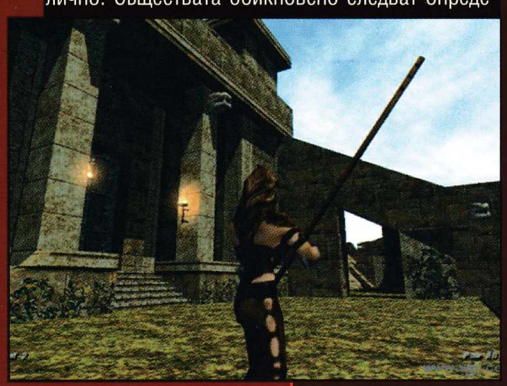
PC Win: '95 / '98 / ME / 2k
16bit DirectX sound card; DirectX 8.0 3D Acc.
MIN.: P II 400, 64 Mb RAM, 8xCD, 750 Mb HDD, 8Mb 3D Acc.
OPT.: P III 500 , 128 Mb RAM, 24xCD, 32Mb 3D Acc., 750 Mb HDD
Ускорител 3D: ДА; Мултиплеър: 1-8
Оценка 9.5/10

PLATFORM: PC | RELEASE : 02.2001 | P/D : CODEMASTERS / REBEL ACT STUDIOS
GENRE: ACTION/ADVENTURE | WWW : http://www.rebelact.net/severance/index.shtml

За всеки от героите играта изглежда по различен начин, започва различно, използват се различни и строго характерни за героя оръжия. Пътят, по който се стига до легендарния меч, с чиято помощ може да се спаси света, също варира - но май най-вече само в първоначалните нива. Ето ги и четиримата:

вате и с прикрити убийствени капани, както и с катерене и прескачане наоколо с лъвски скокове. Воденето на битки е нещо, в което скачате с главата надолу и започвате да се ориентирате какво трябва да правите, особено след като ви убият първите 5-6 пъти. Най-важното е да активирате lockon-бутона, за да сте винаги с лице към противника. Ако гадинките са повече от една, със същия бутон бързо си сменяте целта, в

зависимост коя е най-близката. Разбира се, може първоначално да похвърляте по тях малко столове, кости, камъни или каквото ви падне, или пък да ги пообстрелвате с лък, но това си е жива разсипия и най-често резултатът е напразно похабен кочан стрели. За да започнете да боравите с лъка на прилично ниво, трябва да му посветите доста време. Самият пердах се извършва чрез бързичко удряне на бутоните за атака плюс тези за съответната посока. Тези прости атаки могат да бъдат комбинирани помежду си в ефектни (и ефективни!) комбинации, чието най-важно качество е, че не дават време на противника да отвърне на жеста. Специални движения има "прикачени" и към някои оръжия - правилно употребени, те могат да усмъртят врага от първия път. Управлението им е подобно както при конзолите, т.е. натискане на 3-4 бутона от геймпада наведнъж или, в нашия вариант, стоварване на две ръце върху клавиатурата пък каквото стане. С напредването през играта получавате нови движения (пълния им списък и необходимото ниво можете да видите чрез натискане на F1). Както вероятно се досещате, опит и нови нива се постигат с изтребване на противници. **За сложността на играта** AI-то е направено прилично. Съществата обикновено следват опреде-



Рицарите...

...са борци за справедливост, истина и ред и се имат за земните слуги на Господ. Мощта им идва от подредеността и напредъка на цивилизацията, което проличава в тяхната организираност, добро въоръжение за атака и отбрана и не на последно място в дълбоките им познания в изкуството на войната. Рицарите са представени конкретно от благородния Sargon, който не си поплюва при срещите с купищата гадини. Предпочита да използва за унищожението им меч и щит.

Tukaram...

...е яко татуиран варварин, който като всички от расата си е безстрашен и нечовешки силен в битка. Пада си по прилагането на широки двуръки мечове. Произхожда от номадските племена в степите, които са горди и независими хора, не се съобразяват с никого и не приемат ничия власт - те вървят по предначертания си път въоръжени само с грубата сила и древните знания на шаманите си.

Отвъд...

...границите на средните кралства процъфтяват малки царства, градове и селища, населени от хора и други раси. Свободните им жители живеят и се борят според свои правила и закони. Те са изследователи по душа и ловци на съкровища по призвание. Zoe е типична амазонка - горда и силна, дошла в централните земи, привлечена от митове и слухове за невиждани богатства в древните руини, майсторка на лъка и стрелите.

Клановете...

...на джуджетата живеят под земята в домове, изсечени в скалите. От поколения те събират и обработват благородни метали и скъпоценни камъни, правят удобни сечива и съхраняват вековните си знания в библиотеки. Стремят се към мирен начин на живот, живеят уединено и са обърнали гръб на света на хората. Редки са случаите, когато някой от тях, какъвто якият и набит герой Naglfar (заедно с внушителната си брадва), да се отправи на изследователска мисия.

лен начин на движение и реагиране в зависимост най-вече от разстоянието, на което се намират, тъй както и гадинките от една порода нормално се държат все по подобен начин. Но това съвсем не значи, че битките са лесни. Съвсем не! За разлика от DIABLO тук бясното кликане с мишката никак не е достатъчно. Крайно неприятни в цялата работа са моментните (редки, ако трябва да сме честни) уникално безполезни позиции на камерата - показват примерно небето, което едва ли е най-

полезната гледна точка при изтребването на четири сърдити орка. **Генерално звукът** в играта е добър, но за озвучаването може да се поспори, тъй като прекалено честото слушане на един и същ боен вик или пушкане някак започва да писва. Това важи най-вече за гласа на амазонката, а на прекрасния фон контрастът с досадния звук става още по-дразнещ. **Мултиплеърът е направен** колкото да не е без хич. Поддръжка има само за локална мрежа плюс нещо като режим tournament, при който всички влезли в играта геймъри трябва да гледат отстрани и да чакат да се излъчи победител от текущата битка, т.е. едновременно могат да се пердашат само по двама души. Отсега се носят слухове за продължение на играта и дано там това да бъде поправено, защото в този си вид наистина намирисва на стара конзолна игра. **Крайната рекапитулация** е, че BLADE OF DARKNESS е внушително изживяване: спиращи дъха битки, всяващи ужас у непретръпналите все още геймърчета елементи на откъсване/отсичане на крайници, чудесен дизайн на нивата, невероятна графика... и невероятни системни изисквания покрай останалото:(. Но това в никой случай не е поредното заглавие от конвейера, то си е почти събитие и имам чувството, че в бъдеще ще виждаме все повече игри като нея. А докато излязат по-съвършени произведения на виртуалната забавна индустрия, може да поиграете и това.

Cali

Освен по външен вид, главните действащи лица се различават и по стойностите на характеристиките си - максимално количество живот, защитни сили, подвижност... А оръжията, които използват, са толкова различни, че понякога е живо мъчение човек да играе с бойно помагало, което не е предназначено за неговия тип герой.

SERIOUS SAM
The First Encounter

DOOM е крайъгълен камък в историята на развлекателния софтуер, какъвто може би и BLACK & WHITE ще стане. SERIOS SAM трябваше да е новият DOOM. Да, има нужда от екшън, простичък и хубав екшън. Умът се оправза, мозъкът изкристализира, ти и играта се сливате (това вече не е игра - то е реалност, втора природа). От съвсем друго качество е онзи продукт, който може да те накара да се самозабравиш и да се влееш в душата на своя герой, да се почувстваш поне за малко като сержант Рипли срещу Пришълеца, да видиш какво е да си Рамбо. Нещо такова имаше DOOM - безкрайни орди злодеи, тълпа противници и много, много трупове. Това трябваше да е и SERIOUS SAM - нова премяна на стария DOOM, но в крайна сметка не е!

Окалтавени очаквания

Доста се изписа за SERIOUS SAM, куп хвалби й хвърлиха в българския печат, обаче... Има фина граница между нея и екшъна, в който нивото на адреналина се удвоява, ситни капчици пот избиват по челото, а обхватът на ръцете ти не стига, за да завъртиш мократа мишка до ъгъла, в който искаш. Тънката разлика е като между нивото на високобюджетен холивудски филм и простото едноообразно трепане на еднакви извънземни с безкрайно количество патрони, когато вече си потънал дълбоко в блатото на досадата. И аз харесвам да ми идват на мелета, на талази и като (в повечето случаи) последна земна опора да раздавам правосъдие и да пръскам глави. Кой не обича хубавото пуцало и отрепките, които загльхват под свистенето на тежката му картечница? Но не до толкова. Тук е прекалено. **Изобщо не казвайте** колко хубавка и леле-леле, революционна е SERIOUS SAM. Само минута след желания екстаз от хубавата стрелба следва скука. Нататък е тъпота. Не повече от час, който идва първо от loading-а, а после - от чакането. Чакате банда идиоти да се появят, да дойдат, да се приближат, евентуално да влязат в range-а на пищака ви и да ги убиете. Винаги обаче все някой се е скрил и заради него не можете да продължите напред. Тук е като в старите игри - не можеш да продължиш без да си убил всичко, а вземеш ли някоя джаджа или хапнеш например броня, веднага излизат още. Тоест, трябва да прочистваш из корен заразата. **Враговете** в SERIOUS SAM са по-проклети от хлебарки и идват на вълни. Убиваш да кажем 200 жаби (гизмоти), вече нищо не скача и с щастлива усмивка тръгваш към заключената врата. О, как ще се отвори и само ще продължиш напред... Друг път. Зазидана е. Не мож' я мръдна. Псуваш, обръщаш се и чакаш. Някъде далеч на хоризонта мезделее черна точка. Постепенно се уголемява, гърлено "АААГХ" се

чува по-ясно, чудиш се как това успява да крещи толкова дълго без да си поеме въздух и го застрелваш. Ей на, заради този келеш не се отваряла вратата. Защото някакъв муньо е останал жив и трябва да изчакаш около три минути, за да притича до теб от другия край на пустинята. Няма по-досадна работа, а тя не е единичен случай. Стигал съм до абсурдната ситуация с едната ръка бавничко да хапвам шоколад, а с другата лениво да въртя мишката с натиснат ляв бутон, докато екранът почернее от скелети, които уж безнадеждно са ме затиснали в ъгъла (това важи за четвърто ниво при първа степен на трудност - tourist). Изобщо не мислете обаче, че това е най-бързият начин за превъртане на играта и го забравете! Намъкнах се случайно в него и се почувствах се като чийтър. Не бях умрял нито веднъж и кръвта ми не беше спадала под 90 (между другото, тя се регенерира със завидна скорост) без дори да си давам зор. Никаква тръпка, братя геймъри, никаква! Едва на трета степен на трудност, а после и на последната - четвърта, идва пламъкът на предизвикателството. Обаче амбицията да продължавам напред и да помагам на Майката Земя (тц-тц, какви зелени мисли ме гонят, а) някакси не можа да се задържи дълго в мен. Просто силно ме разочарова играта... **Сюжетът определено не е** силна страна на SERIOUS SAM. Някъде в бъдещето хората са колонизирали близките планети. Но медалът има и задна част (гадна неумита космата задна част) - случайно са се натъкнали на голямо ЗЛО, стар представител на древна цивилизация. И както може да се очаква, злото се разраства, а човеците трябва да запазят родната планета (Земята). Налага се да използват крайни мерки и една от тях е да наемат вас - Сам Стоун. Вие сте сериозен млад ерген на около 30 години, непушач, който умее да готви и да играе на табла с цел запознанства. Пада ви се да оправите кошмара. С машина на времето ви връщат назад в Древен Египет (някъде към 1300 години преди Христа), където се корени голямата злоба, за да прочистите... абе да прочистите. Налага се сам срещу всички да оцелеете, естествено, и да изтласкате обратно врага, откъдето е дошъл. (Някъде от залата неуверено гласче се обажда плахо: "Извинете, но какво ви кара да мислите, че кухненски нож за риба и револвер с осем патрона може да помогне на обикновен редник да се справи с онова, с което не се справя

цяла планета?". Настъпва красноречиво мълчание поради очевидната логика на гласчето.) И така, цялата драма ви се представя в cut-сцени, които докарват само пристъпи на смях. Пикантно е да се види как RocketLauncher-ът на Сам изчезва в гащите му. Ама, я да не се заяждаме много, че то игрите с глупава история с лопата да ги ринеш. И въобще, египетската тематика напоследък нещо се преекспоатира - само за два месеца се появиха THE MUMMY, после RIDDLE OF THE SPHINX, а сега и това. **Геймплеят предлага еднообразни** противници. С течение на времето те не стават по-силни; просто същите са, по които сте стреляли в първо ниво, но са повече като бройка. Все едно е дали на първо ниво

MG | PLATFORM: PC | RELEASE : N/A | P/D : GOD / CROTEAM
GENRE: FPS | WWW : http://www.serioussam.com

ще убиете 200 организма или на седмо - 1000. И като разнообразие не надхвърлят десетина: електрическа риба, бикове, минотаври, мекове... Разбира се, това са базовите модели, иначе има БиоМеканоид Малък и Голям, Възрастен и Млад Скорпион, Мъжки и Женски Гнаар... Ей такива вариации, дето се различават само по цветове или примерно едното се убива с три ракети, а другото - с четири. Това трябваше да е най-силната страна на SERIOUS SAM, а какво излезе? **Загадките са жалки!** Един пример: Отивате до гигантска врата и вашият навигатор (един педал, който подсказва) казва, че тази врата не може да се отвори със сила. Древна египетска легенда разказвала, че трябва да се съберат четири кръстчета и да се сложат там на едни специални плочки, за да се отвори портата. И педалът случайно видял едно кръстче в дясното крило на залата. Вие послушно отивате и го взимате. Отнякъде изникват вражески орди, избивате ги и слагате кръстчето на нужната плочка. По това време някъде се появява друго кръстче, отивате, взимате го, трепете наред и така... четири пъти. Просто всичко е адски праволинейно и скучно. Добре, че поне оръжията позамазват донякъде положението, макар че и сред тях няма нищо ново. Пушка, друга пушка, револвер, гранатомет, Rocket Launcher (прекрасен и с чудесна експлозия), Tommy gun, тежка картечница (невероятно хубава), зелен лазер, напомнящ на nail gun. И топ, голям загорял миришещ на барут топ, който стреля с малки гюллета и прави поразии. Но пак няма нищо особено, а щом говорим за бъдеще, къде са измислените оръжия? **Графиката е най-силната** страна на SERIOUS SAM. Добра и невероятно красива е. Играете предимно в огромни отворени пространства, където има невероятна архитектура (на сградите, а не на нивата). Като казах нива - да знаете, че те са изключително къси и с малко повече упорство играта може да се превърти за един ден. Това, което я прави да изглежда дълга и досадна, е чакането да дойде някой боклук, за да го застреляте, както и дългичкия loading. Но какво да се прави, човек не може да има всичко. Важното е, че графиката е перфектна. Залези, нощни сцени, lens flare, отблясъци, текстури, всичко е изпипано до най-малката подробност. И защо хърватите (споменах ли, че създателите CROTEAM са хървати?) така са си оставили ръцете в другите неща? Техният Serious engine е прекрасен. **Едва ли има** какво толкова да се каже за звука. Гадни източни мелодийки, примесени с техно от EJay-я, които пасват донякъде на обстановката, но през повечето време дразнят страхотно. Викове на врагове, пухтене на бикове, крясъци на камикадзета... стандартно! Нашият човек Сам не пропуска да пусне някоя клишарска фраза, колкото да потвърди впечатлението ни, че е кръгъл идиот. Като цяло, звукът също куца. **Изобщо не си правя илюзии**, че съм казал всичко. Играта в мрежа се ограничава с deathmatch и cooperative. Параграф Изкуствен Интелект няма, защото противниците не притежават такъв - техните "мисли" свършват с това да ви уцелят или да се затичат към вас, а инстинктът им за самосъхранение явно е бил пречупен в най-ранно детство. Пък и подобно нещо не е важно, защото тук, противно на класическото правило, е важно количеството, а не качеството. **Ако всичко беше** само една стъпка по-настрани, ако чудовищата бяха малко по-разнообразни и по-малко на брой, ако не трябваше да си разбиваш мишката с цъкане на копчето за стрелба по малоумни противници и да решаваш тъпи загадки за отваряне на някоя врата, тогава SERIOUS SAM може би щеше да ми хареса. И може би щеше да заслужи 9 или дори 10. Но в този й вид не мога да й дам толкова, защото е досадна. Сигурно ще има и недоволни от подобно заключение, но това е моето лично мнение и както виждате не го крия, за да съм в крак с другите.

Levi,S

Warden (Иван Котев)

PC Win: '95 / '98 / ME / NT / 2k
MIN.: P II 300, 64 Mb RAM, 150 Mb HDD, OpenGL Video
OPT.: P III 500 , 128 Mb RAM, 450 Mb HDD, TNT 2 Ultra
Ускорител 3D: ДА; Мултиплеър: ДА
Оценка 7.5/10

Headoff Direct!
Високоскоростната мрежа от гейм клубове в София
начинът да усетите Net-а във Вашия клуб!
- Интернет
- Връзка между клубовете
- Сървъри за игра
- Двумегабитова цифрова връзка по наета линия
http://direct.headoff.com

Клубовете, които използват високоскоростна връзка в мрежата Headoff Direct! в София са:
- Headoff Gaming Club
  ул. "Ст. Караджа" 7б, тел.: (02) 987 5408
- Diablo
  бул. "Хр. Ботев" 46, тел.: (02) 986 7471
- PC Mania Club
  ул. "Люлин планина" 16, тел.: (02) 513 608
- fun.club
  ул. "Чехов" 59, тел.: (02) 707 369
- Cyber Zone
  ул. "Раковски" 149, тел.: (02) 986 6681
- Аксел
  ж.к. "Сердика", бл. 18а, вх. В, тел.: (02) 22 941

Клубовете, в мрежата Headoff Direct! в Бургас са:
- Киберкафе "Виртуален свят"
  ул. "Вардар" 1
- Корубата
  ж.к. "Славейков", бл. 59/60
- City.net
  ул. "Иван Богоров" 20

UNDYING

Clive Barker's

Ужасяваща фамилна среща с отвъдното

Понякога (но много много рядко) се случва човек да срещне игра, която да го накара да се замисли, че добри продукти не се срещат всеки ден. Всъщност това се случва на такива големи интервали от време, че направо забравяш какво точно е усещането. Затова се радвам на UNDYING, при която случаят е точно такъв...

Сподавените писъци и зловещото скърцане ту се усилваха, ту намаляваха. Оглеждах се панически, с гръб опрян в стената и сключени потни пръсти върху дръжката на револвера. Обикновените куршуми бяха на привършване, а от сребърните ми оставаха само три. Идея си нямах от кои да заредя. Въпреки здраво стиснатите зъби, усещах как гърлото ми пулсира от неконтролируемите бесни удари на собственото ми сърце. Свеждайки неволно поглед към стъпалата си, установих че след преминаването през кървавата локва, останала от касапницата в съседната стая, съм оставила яркочервени следи по дебелия килим след себе си по целия път насам. Онзи досаден призрак на мъж, който цял ден се реещe из въздуха в залите и коридорите на имението Covenant, пак висеше под носа ми и се кискаше истерично. Отдавна се бях простила с надеждата, че мога да го прострелям с каквото и да било. Не ме плашеше, но определено ме дразнеше. Отвън вече се беше смрачило, блясъкът на светкавиците раздираше падащия полумрак, а тътенът на гръмотевиците отекваше дълбоко в ума ми. Отново писъци. Този път явно бяха докопали поредната камериерка. Наистина не разбирах как изобщо някой може доброволно да се хване да работи тук. Разнесе се яден вой... Това със сигурност беше нещо друго... нещо, с което още не бях имала честта да се запозная, но скоро... Използвах способността си да прозирам през времето и пространството, вперих поглед в мрака напред и ги видях. Идваха от другия край, където тъмнината беше непроглядна. Обградени от светлолилаво сияние, хрътките на Ада се придвижваха ту на два, ту на четири крака с невероятна скорост. И право срещу мен, разбира се. С треперещи пръсти поставих няколко куршума в револвера и сдържайки дъха си в отчаян стремеж към максимална точност, се опитах да се прицеля в светкавично сменящите позициите си уродливи фигурки. Беше крайно време да започне купона. Showtime!!!

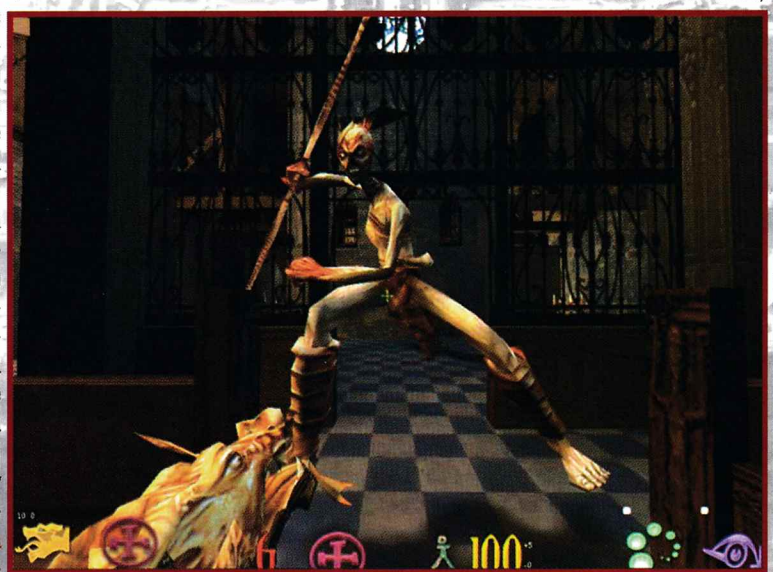
Бележка на авторката: Извинявам се на читателите за хаотичния стил и объркаката статия, но така става, когато има чувства:). Просто това се оказа точно мой тип игра и малко се поувлякох. Абе, с две думи, ако ви попадне, изиграйте я и няма да съжалявате. А от мен засега - приятно треперене!

PLATFORM: PC | RELEASE : 20.02.2001 | P/D : EA / DREAMWORKS INTERACTIVE
GENRE: ACTION | WWW : http://www.undying.ea.com

Сравняват UNDYING с DOOM. И има защо. Играта е точно толкова праволинейна, толкова интензивна и така напрегната. Има и една съществена разлика - липсва мултиплеър. Да, това е игра за "вълци-единаци". Впрочем, в това няма нищо лошо. Защото UNDYING не е просто екшън, тя е изживяване. Което определено е предназначено за любители на готиката като рамков стил на приключение, за хора със здрави стомаси и нерви, които не се страхуват както от всякаква трудно умираща паплач, така и от необходимостта да се ровят в неясни древни ръкописи, дневници и писма, в които се открива смисъл по-трудно от игла в купа сено, но след като успеят да вникнат в него, разбират с какво си имат работа на практика. Предполагам, че за всеки от вас би било интересно да установи на коя минута след началото на играта ще полазят ледени тръпки по гърба му. Не подценявам никого, но това време най-вероятно няма да е особено дълго. Просто играта е направена наистина страхотно - благодарение на автора си Clive Barker, който е истински гуру в областта на ужасите от всякакъв калибър. Вземете само за пример неговите романи, както и филмите му Nightbreed и Hellrasier.

UNDYING играем от гледната точка на главния герой на име Patrick Galloway - изследовател и малко или повече специалист по окултните науки. Той се отзовава на отчаяния повик за помощ на стария си приятел от войната (още тогава двамата са се пердашили с легиони немъртви войници) Jeremiah Covenant, който е спасил живота му тогава и е настоящ злощастен собственик на кошмарно имение. Именно тук, в имението Covenant случват невероятни ужасии и в него ще прекараме по-голямата част от играта. По всичко изглежда, че притежателят му живее в непрестанен неистов страх... Задачата на къдрокосия здравеняк-авантюрист е да разбере причините за този страх. Сега е моментът за едно необходимо пояснение. Първоначално главният герой в играта е замислен като плешив и татуиран персонаж, на име Magnus Wolfram, който определено не е типичен представител на епохата. И точно по тази причина по съвет на Clive Barker основното действащо лице набързо е прекроено във вида на дългокос симпатяга с честно лице, който спокойно може да мине и за обикновен дърводелец. Може и да се поспори кой от двамата все пак носи повече мистична нотка в себе си, но няма смисъл, вече е безпредметно. **Проблемите на Jeremiah** са пряко свързани с неговите най-близки роднини - двамата му братя и двете му сестри. Всички те са напуснали света на живите по-отдавна или по-скоро по една или друга причина, което изобщо не значи, че не се подвизават наоколо. Играта неслучайно се нарича UNDYING! Мда, никой не е застрахован срещу черни проклятия от страна на силите на мрака. **Държа много да отбележа,** че не само всички по-главни действащи лица, но и връхлитащите тълпи чудовища са направени по един почти съвършен начин. И въпреки че всеки детайл си е на мястото, макар никак да не ми се ще да звуча като намиращ на всичко кусури дърт мърморко, специално при очите на Jeremiah и Patrick май би могло да се поработи още малко. Що се отнася до гадинките, те са напълно триизмерни

(естествено), плавно анимирани, въоръжени с убийствени зъби и нокти и с увеличаващо се при приближаването им към нас ниво на детайлност! Изкуственият им интелект също не е за подценяване - напротив, той е един от основните козове на играта. Тъй като тук се срещаме с поредния модифициран вариант на енджина на UNREAL, в него по принцип AI-то на врага е на ниво - иде реч за навеждане, прикриване, заобикаляне и изненадване в гръб. Когато създанията са повече, наблюдаваме различни групови тактики, в зависимост от вида им. Върколаците например се разделят на две групи, така че няма да се отървем от тях чрез просто мятане на бомба сред тях. Самосъживяващите се скелети пък не ценят особено живота си и поемат по права линия към нас - то няма и за какво да се пазят, около 30 секунди след като ги "убием" те пак стават и ни се нахвърлят наново. Изникващите изпод краката ни огромни червеи, както и въздушните пазачи са яко предизвикателство към нашия скромен герой. Хрътките имат навика понякога да ловуват в групи - една отвлича вниманието, а останалите вкупом ни се нахвърлят изотзад. Макар и не особено желан, моментът в който някоя гадина ни халосва е отлично направен - погледът върху играта се оцветява в кървавочервено и насилствено се кривва встрани, така че съвсем се губи представа какво и откъде е дошло, а за кратко по екрана остават неравните следи от ноктите на нападащия... **Освен в подобни детайли,** намесата на Clive Barker се забелязва най-вече в създаването на атмосферата на играта. Зловещата история, предизвикваща неконтролируемо трепърене у геймъра, откровено е негово дело. Изобщо UNDYING не е типична FPS, в която враговете изникват на всяка крачка и директно атакуват. В нея има много четене, много тракане на зъби и стабилна доза мистицизъм. Колкото и невероятно да звучи, тук нервите се опъват повече от очакването нещо да стане и когато то се случи, изкарването на всички видове акъли е отлично подготвено и 100% гарантирано. **Повечето събития** в играта се разиграват през 1923 година в наследственото имение на печално известното семейство Covenant, разположено на ирландския бряг. Изобщо обаче не си мислете, че свободата ви на движение е ограничена в някаква традиционна за ония места фамилна къща - тя всъщност е врата към твърде много светове, повече отколкото ви се иска...



Освен това има и доста обширна разходчица из ирландските пейзажи - посещения на гробища, руини от замъци, светове на хаос, наблюдателни кули, крипти, мавзолеи и дори нещо като примитивна канализация. Кодовите думи при описанието на всички тези места са детайлност и достоверност. Казвам го с ръка на сърцето: досега не бях виждала толкова реалистични орнаменти, мебелировка, вити стълби, разлюлени от вятъра завеси, дори повечето от вратите са произведения на изкуството. За съжаление, повечето от тях не са особено интерактивни, но и само външният им вид е предостатъчен да ви изправи на нокти... В един паметен момент например забелязах как кръвта на една от жертвите капе от пода към тавана - доста време разучавах това явление и си търках очите, но наистина беше така. Но едно от най-невероятните постижения на дизайнерите според мен са паяжините - по-истински просто наистина не знам дали могат да изглеждат. За ефектите не съм си-

LEVI,S

гурна, че имам слова да ги опиша. Самата игра на светлини и сенки е самостоятелно явление и това със сигурност е сред нещата, които правят играта толкова внушителна и така въздействаща. Цветното осветление е направо трепач, а хвърляните от обекти и герои сенки са еднакво добре направени. Цялостната архитектура на локациите, без да е прекалено сложна и завързана, е логична, предлага известна свобода (макар че играта е доволно праволинейна) и не се закача злостно с поставяне в ситуации, в които играчът губи представа какво да прави. **UNDYING изглежда абсолютно главозамайващо,** но това, което дооформя играта и я прави върховна, без съмнение е феноменалният звук. Озвучаването на героите е дори леко пресилено, но ефектите от околната среда, ревовете, крясъците и писъците са просто неописуеми. И безценни, разбира се, защото най-често по тях се ориентираме, че отнякъде ще ни цъфне нещо или че то пък вече е точно зад гърба ни... Очаквайте трясък на грьмотевици, тропене на дъждовни капки, пориви на вятъра, които при това силно зависят от мястото, където се намирате в момента. Оръжията и използваните магически умения също се вписват напълно в игровата атмосфера с чудесните си звуци и ефекти. Съответно към предизвиканите от тях поражения вървят шумовете от обгорена плът и прокапването на кръв върху пода. **Играта представя доста** функционална система на водене на бой едновременно и с двете ръце. Нашият герой държи стандартните оръжия в лявата ръка, а с дясната пуска по някоя и друга магийка. Това отваря възможности за няколко страхотни комбинации, както разбрах от опит. Например с револвер в едната ръка и с кълба от ектоплазма, изстрелвани от другата, малко гадини имат шанс - разбира се, ако стреляте точно. По-късно освен револвера се появяват и други оръжия: тибетско оръдие, което представлява издишващ лед златен дракон; експлозивни коктейли Молотов; мощен двуцевен шотгън; и най-хубавото - особено смъртоносната коса на келтите. Жалко, че куршумите са къс и най-често ви се налага да громите паплачта, въоръжени с мистичния светещ в яркозелено камък, който отбльсква много успешно чрез силата си врага назад и така ви дава чудесната възможност да го халосате с някоя магия. Самите магийки също са добра тема за разговор. Вземете например haste, която увеличава скоростта; shield, която създава полупрозрачна стъклоподобна бариера около героя; или пък invoke - възможността да съживявате избити врагове да се бият за вашата кауза (или да ги превръщате в пепел, както се случва при скелетите). Galloway разполага още с впечатляващата skull storm, с която прививка няколко злобни безтелесни черепа, които избухват ефектно. Магиите струват определени количества мана, затова пък тя бързо се самовъзстановява. По време на приключението попадате на тайни предмети, които увеличават максималното ви количество мана и скоростта й на възвръщане.

Подобно действие имат и увеличаващите мощта на избраната магия предмети - отлична възможност да подсилите любимото си заклинание. **За single-player shooter** играта е може би малко късичка, но всяка минутка от нея си струва. Дори едно повторно изиграване не би било излишно, защото тук наистина има куп неща, които могат да бъдат пропуснати. Възможно е някому да не хареса откровената праволинейност, както и фактът, че три четвърти от вратите вечно са заключени (но пък така е изключено да се загубим безвъзвратно, нали?). Или честото съзерцаване на надписа Loading, което ни налагат. Или малко мудното боравене с двете кръгови менюта (оръжия и магии) - shortcut-ите и scroll-а са повече от задължителни. Гарантирам ви обаче, че това са само бели кахъри на фона на една от най-завладяващите и сграбчващите с всеки свой аспект игра, която се е появявала в последните години. Друга причина за оплакване - и може би най-основателната от всички - е нещо недопустимо, на което ставаме свидетели при поглед на открито към иначе перфектно текстурираното небе. Прекрасната гледка се нарушава по отвратителен начин от ярко изпъкващите светли линии, където се събират отделните стени и тавана на стаята (нека не забравяме, че и ореп-area областите са всъщност стаи). Крайно неприятно е да се скапва по толкова глупав начин чувството за тотална триизмерност, създавано от страхотните текстури на небето и облаците. **С изключение** на честите неинтерактивни кинематични последователности, наблюдавате всичко в играта през погледа на Galloway. Тук му е мястото да се кажат няколко думи за системата на прицелване. За разлика от други пуцалки, в UNDYING куршумите не уцелват, ако са просто достатъчно близо до целта, а за далечните изстрели никой нищо не може да гарантира. Много често се случва да се правят пропуски, дори когато врагът е на една лапа разстояние. Погледнете факта от реалистичната му страна - примитивните пушкала от началото на XX век горе-долу толкова безобразно са функционирали и в действителност. С напредването на играта все повече се уповавате на магиите, които са общо взето малко по-точни. Но макар че повишаването на нивото им с увеличител няма някакво канско влияние, без оръжия може и да се играе, но без тях - в никой случай! **Дразнеща е** необходимостта всеки път, след като ви убият, да започвате нивото отначало и чак тогава да имате възможност да си заредите запазената игра. Това означава двойно по-голямо време за зареждане, което трябва да изтърпите. Но пък за сметка на това кратките кът-сцени, където се наслаждавате на собствената си смърт, са адски зловещи и представят неподозиран набор от канибалски наклонности у враговете ви.

Cali

UNDYING е игра, която не е за всеки. Задължително трябва да бъде играна на тъмно или поне при спуснати завеси. И то от хора със силни сърца. Защото на моменти човек откровено има чувството, че някоя изпостяла немъртва ръка с остри и дълги нокти ще се подаде от монитора за здрасти...

Няколко полезни съветчета:

[•] Двойно натискане на левия бутон на мишката прескача разказвателните последователности **[•]** За ефективно използване на магията Skull Storm задържайте за малко екшън-бутона преди да го отпуснете **[•]** За да видите невидимите пазачи на свещеника, използвайте Scrye, а за да им видите сметката, ви вършат работа Ether traps **[•]** Внимателно използвайте усилващите камъни - всеки от тях увеличава мощта на магията, която сте избрали **[•]** Преглеждайте внимателно зле осветените местенца с помощта на Scrye

PC Win: '95 / '98

MIN.: P III 400, 64 Mb RAM, 4xCD, 90 Mb HDD, 3D Acc.

OPT.: P II 500 , 128 Mb RAM, 610 Mb HDD, 16Mb 3D Acc.

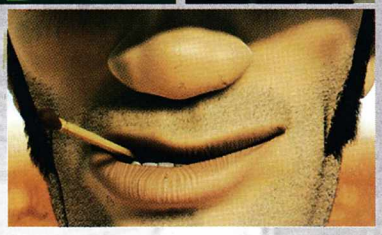
Ускорител 3D: ДА; Мултиплеър: НЕ

Оценка 10/10

MG | PLATFORM: PC | RELEASE : 12.2k | P/D : FUNCOM / IN-HOUSE
GENRE: ACTION | WWW : http://www.noesc.com

NO ESCAPE

Levi's



Лека гейм-дрога

Винаги съм харесвал игри като WORMS. Не заради дебилните розови червейчета, а като цяло. Става дума за непретенциозните игри с оригинална идея и повечко хумор, които бавно писват и доставят много удоволствие. NO ESCAPE на фирмата FUNCOM е оказа точно такава и дори малко отгоре.

Играта е аркадно екшънче, където на една арена се изсипват двама или повече играчи и започват да се дърварят с разнообразни оръжия. Всъщност No Escape са поредица от състезания, спонсорирани от Rocket Fuel, най-бушониращата напитка в галактиката. Явно главният дизайнер е фанатизиран пацифист, защото тази игра е абсолютно лишена от всякаква идея за насилие. Няма умиране, няма кървища. Оръжията са комично направени и са си съвсем като играчки. Затова пък още от интрото ви заливат вълни от смях. И тъй като вече заговорих за филмчетата, бързам да кажа, че всеки персонаж има свое невероятно направено интро, представящо част от живота на героя. На линия са: Лени Лирой - DJ, Манекен и Супер Герой в едно; Чънк Макфлинт - пенсиониран navy seal с неясни психически отклонения; Пей Линг - Облечена като нинджа треньорка по аеробика, която иска да спечели пари, за да поддържа фитнес-салона си; Бари 2000 - сякаш сглобен робот, който по-късно израства (?!?) и се превръща в роботски вариант на Хитлер (интрото на този герой направо ме разсипа, трябва да се види, как се мъчи да имитира хитлеристкия поздрав, но му пада зле прикачената ръка). Останалите - Братни, Карен Къртз, Агент Масимо и Ханк Харди, няма да ви описвам. Интродукцийките са пълни с бъзици с разни популярни клишета. Даже и Матрицата не се е разминала (виж филмчето на Карен). **Минавайки различните арени,** печелиш пари, които не харчиш - те играят ролята на точки в играта. Графиката е забележително добра, но за съжаление единствено при оръжията. Останалата част са статични декори, които не

са грозни, но някакси стоят прекалено дървено и безучастно (е, ама и аз съм едно мрънкало - че нали са декори, няма да го ударят на танц, я!). Геройчетата са комични дребни фигурки, които не преливат от детайли, но точно както в WORMS всеки е надарен с идиотски глас. Тъпънарчетата вечно пускат весели коментари, а като ги погледнеш, метнали на рамо базука, голяма почти колкото тях, няма начин да не се ухилиш. **Оръжията са комично неефективни,** спорадично истерични, гениално кататонични (това изречение го съчиних само за десет минути ровене в речника и ако ми го отрежат, ще подпаля редакцията!; бел.ред. - както виждате, редакторът не е посмял да поеме подобна отговорност;)). Като се почне: базука - ми... прилича на

и работи като базука; rocket launcher - ако не си доволен от базуката; плазмена пушка - стреля плазма; електрошок - подобно на онова загубено пукало от QUAKE. Това последното, между другото, пораждаше невероятни изблици на лудост в клубчето. Приятели са ми разказвали как след петото мартини сам търчал само с това оръжие, викайки "гепих ви ся копиленца, аз съм чичкото от енерготооо". Отказвам да коментирам подобни твърдения, те са твърде несъстоятелни. Фотографските доказателства също не могат да бъдат приети за достоверни. **Казано накъсо,** NO ESCAPE е доста пристрастяваща, но има един момент, в който тя за съжаление писва и изчезва безвъзвратно. В смисъл, разкриеш ли веднъж всички чудесийки, нямаш желание да преиграваш повече. Слава богу, тук на помощ идва мултиплеърът. Ах, какъв мулти! Напоследък не бях захващал толкова приятно чудо. Чисто забавление! Предлага се приблизително всичко, познато на човечеството. Класически Deathmatch, Capture The flag и, разбира се, бисерът в короната - Tag. Последното представлява точно виртуална гоненица. Има един, който гони, и n-брой други, които бягат. За всяка секунда, прекарана като "гонещ", ти се начисляват тагпойнтс. Мизерникът с най-много точки губи и в последствие трябва да плати за останалите в клубчето и после да черпи картофки и цаца:). Определено тази игра си струва да се играе почти само, ако не и изцяло заради мултито. Срещу ботовете няма тръпка. Не виждам смисъла да му

вентилираш на бота черепната кутия, ако след това не можеш да се насладиш на яростните му крясъци. **Накрая да ви кажа,** че отначало ще бъдете малко шокирани. Авторите сякаш са били крайно обладани от идеята, че Земята е кръгла. Целият терен е като разстлан върху сфера. Това зверски ограничава видимостта, но пък и е забавно. След безсънните нощи на тренировки вече се смятам за най-добрия на NO ESCAPE, и започвам да търся по клубчетата бунаци, навити да ми играят - не вярвам всички да достигат моето ниво на вманиачаване, още по-малко турнир. За мен тази игра е култова. Филмчетата са мега, графиката е добра, звукът е на ниво, геймплеят е забавен. К'во повече му трябва на човек!

PS. Днес беше продуктивен ден. Обаче ме боли кореми от преяждане с цаца. Отивам да играя на ONI...

Sunder

PC Win: '95 / '98 / ME

MIN.: P II 266, 64 Mb RAM, 4xCD, 800 Mb HDD, 4Mb 3D Acc.

OPT.: P II 400, 128 Mb RAM, 1 Gb HDD, 8Mb 3D Acc., SB 16/32

Ускорител 3D: ДА; Мултиплеър: ДА

Оценка 6.5/10

GUNMAN CRONICLES

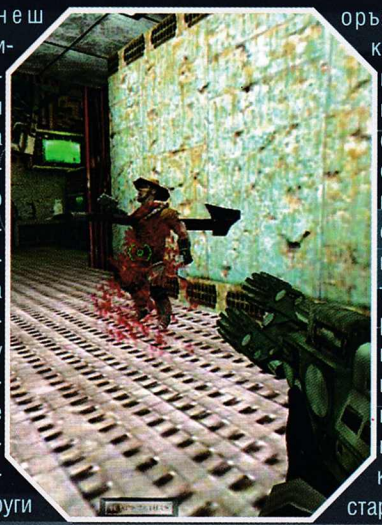
Почти като близнак на Халфеца

Gunman е е добър продукт, който ще се хареса на много хора, но те не са геймърите, които киснат денонощно в залите. Играта е най-вече за домашна употреба и точно затова прилича на ХАЛФЕЦА. Те са като близнаци.

Ако има някаква класика в жанра на 3D-шутерите/пуцалките, това определено е QUAKE. Да не си кривим душите - тя описа целия път в развитието на игрите от този род и с всяка следваща част ставаше по-добра и по-добра. Много от конкурентите й грабеха идеи именно от нея без ни най-малко да се притесняват. Начело на конкурентите пък е вездесъщата HALF-LIFE (геймърите свойски я наричат "Халфеца"). Тя съчетава в себе си куп положителни качества и се превърна в нещо като символ на жанра. Още година преди да излезе на бял свят за нея се знаеше, че няма да е като нищо, което сме виждали преди. И като се появи, никой не остана разочарован. Не останаха разочаровани и създателите й, защото понасъбраха добри пари от своя продукт. Както обикновено става обаче, те не им бяха достатъчни, поради което пуснаха няколко add-on-а, както и COUNTER STRIKE ("Кънтъра"). С тези действия бяха доизметени остатъците от конкуренцията, която от своя страна напоследък не ни радва с нищо особено. За качествата на КЪНТЪРА се е казвало какво ли не - едни я отричат, други я величаят, а истината е някъде по средата. Едно е сигурно обаче: всичко в нея е насочено предимно към мрежовата игра; скучно е да играеш сам с ботове. Ето затова същите програмисти и компания пуснаха на пазара по Коледа и заглавие-реверанс за хората, които обичат да остават сами с компютъра си и да тестват силиците си в режим single. Това е играта GUNMAN CRONICLES. Всичко в нея прилича на първия ХАЛФЕЦ - с пооправени грешки и с някои добавки.

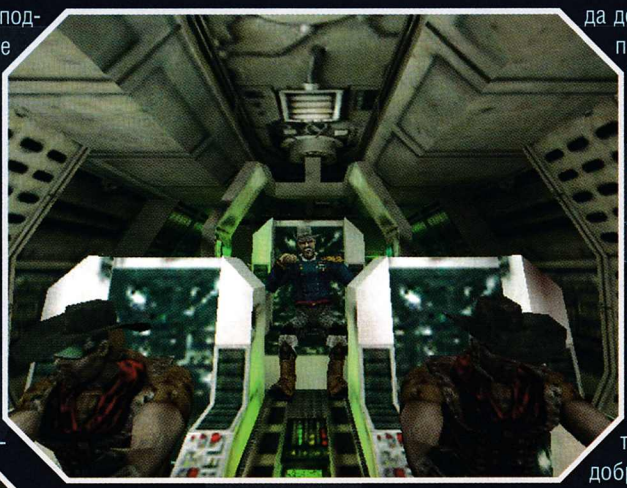
Първото, което мигом се набива на очи, са менютата. Единствената дребна разлика са цветовете. Иначе всичко е еднакво. (Ако чак толкова много ви гони склонността за новости, я ми кажете какви забележки имате към почти съвършения интерфейс на менютата!)

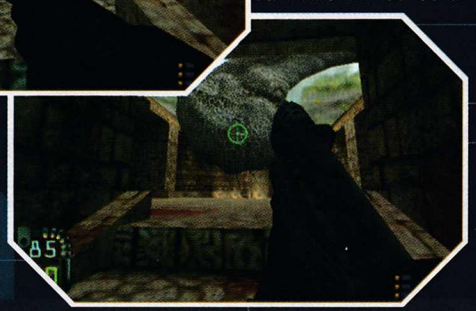
Впечатляващ е начинът, по който започвате играта. Пак сте в движещо се влакче, а глас от някъде обяснява къде сте, какъв сте, какво правите и за какво се борите. Честно казано, това е най-калпавото в тази игра, както и в ХАЛФЕЦА. Тъпо е да киснеш десет минути и да зяпаш през прозореца глупости, само за да си близо до реалността. Слава богу, това наказание в GUNMAN CRONICLES е намалено три пъти. **Когато** най-сетне скочите от вагонетката, отивате в конферентна зала и там от своя командващ разбирате горе-долу какво става. Най-напред научавате, че действието се развива в по-далечното бъдеще, когато земляните започват да колонизират други планети и се заселват по тях. В една мисия, когато сте пратени да разузнавате, голяма част от колегите ви са погълнати от обитателите на вече посетена планета. От там насетне малко хора са се измъкнали от нея. На всичкото отгоре извънземните, които обичат да замезват с хора, са плъзнали и по други планети. За да започнете да се биете срещу тях, вашият герой трябва да премине нещо като опреснителен курс, доказвайки, че може да си служи с оръжие. Това, разбира се, е условно - колкото да свикнете с оръжията, които предлага играта. Предварителната тренировка никак не е излишна. Старата единствена алтернативна стрелба сега е заменена с няколко. Можете да нагласяте по какъвто си искате начин оръжието, а всяко от тях има и различни настройки. Обикновеният пистолет например може да стреля по три начина. Има и такива като пушката-помпа, които са останали по старому само с две възможности. Вече не използвате гранати, а части от ракетите на базуката - по-практично е, а и така се нанасят по-големи щети. Въобще новостите при оръжията са толкова много, че не се наемам да ги опиша. Именно затова трябва да преминете подготвителния курс - за да свикнете. **Трябва** да се научите да управлявате танк, защото в GUNMAN CRONICLES и това се налага. Качвате се върху танка, натискате бутона "use" и започвате да наблюдавате от трето лице, като с мишката въртите дулото му, а с клавиатурата самия танк. Този елемент може да изглежда странен, но със сигурност ще ви хареса, защото е много полезен и ползотворен. Щом преминете курса и шефовете ви са доволни от вас, отивате при някакви сладкодумни господа. Тъкмо разказват последни подробности около нашествието на месоядните извънземни и на станцията става някаква авария (това да ви е познато?). Всичко почва да гърми и да трещи, искри хвърчат, пламъци, пушеци, въобще страшна работа. Вие все пак се качвате на кораба си и заминавате за първата планета, на която



MG | PLATFORM: PC | RELEASE : N/A | P/D : SIERRA STUDIOS / REWOLF SOFTWARE
GENRE: ACTION | WWW : N/A

трябва да раздавате правосъдие. Там подробно разглеждате флората и най-вече фауната, която се оказва много земна. Навсякъде е пълно с динозаври, които поне в началото са само тревопасни. Всичко се развива по план, но стигате до място, където е заложена бомба и тя гръмва почти пред лицето ви. Оказва се, че това е капан, организиран от вашия бивш главнокомандващ. Той негодува, че сте го напуснали преди няколко седмици в кризисен момент и сега е решил да ви го върне тъпкано. Човечецът с каубойската шапка ви заключва в тясно пространство заедно с един крайно недружелюбен динозавър, който хем е огромен, хем е хищен. Тук за пръв път трябва да проявите уменията си и да се измъкнете. Само не стреляйте по животното - няма никакъв смисъл! След като изчезнете от полезрението му и минете през няколко противника, качвате се на кораба на капитана със смешната шапка. И от там се прехвърляте на друга планета, чиито обитатели също не са особено приветливи. Там отново срещате сблъсъци на чужди интереси. Ще наблюдавате много интересни моменти, от вас ще се иска максимална концентрация и съобразителност, но определено вярвам, че ги имате. След тези инвазии ви остава да минете още две планети, за да "врътнете" играта. **Причината** да разказвам събитията, разиграли се на една от планетите, е да ви запозная с интересния геймплей. Никъде няма такъв баланс между екшън и мислене. Крайно често ви се налага да си биете в главата в стената и да се чудите как да минете отнякъде. Ако сте достатъчно съсредоточени обаче, нямате проблеми. Което изобщо не значи, че играта е лесна, просто защото не е. Не казвам, че ще затрудни всички, но повечето геймъри ще прекарат доста часове с нея и тези часове в никакъв случай не са загуба на време... **Всеки** елемент в GUNMAN CRONICLES е изпипан и е почти съвършен. В играта няма сериозни бъгове, освен няколко пропуска в графиката. В техническо отношение също няма какво лошо да се каже за играта. Изкуственият интелект на противниците е значително над средното ниво на онова, което сте виждали досега. Има и нещо по-интересно. Например на втората планета се налага да се изправите между две враждуващи раси. Често пъти може да се случи да се обедините с една от расите срещу друга (това, разбира се, негласно и само в процеса на стрелба), а после да се разкъсате взаимно. Противниците използват различни оръжия и въобще не си поплюват. Ако им се остават, ще ви разкъсат на парчета. Въпреки сериозният интелект на неприятелите обаче, играта е малко по-лесна от първия ХАЛФЕЦ. Там се случваше много често човек да се разхожда до кръв и да се load-ва на всеки по-опасен ъгъл. Освен че GUNMAN CRONICLES е малко поолекотена, намалена е и продължителността на самото действие. Но това със сигурност няма да стресне никого, защото онова нещо, което се появи преди година, за някои беше нечовешко. Тук всичко е умерено и внимателно балансирано. Нито е много лесно, нито е много трудно - важното е купон да става. Този купон се допълва и от великолепната графика, която представя играта. Самите кораби са добре изпипани, противниците и животните, които виждате, са отлично анимирани. Динозаврът на първата планета е направо зашеметяващ. Така изглеждат и останалите компоненти на флората и фауната. **Всички** тези екстри обаче изискват поне сносен ускорител. На компютъра, на който тествах играта (Pentium 500, Voodoo 3 3000, 128 RAM), всичко се държеше ОК. Доколкото разбрах обаче, на всичко по-малко от тази конфигурация играта не е това, което трябва да бъде. Няма да влизам в подробности - техническите проблеми вие можете да ги оправите най-добре, защото сами си знаете стоката. Добър елемент на играта е звукът. С няколко колони около себе си се потапяте във вълнуващ свят, от който не ви се ще да излизате. Чувствате се горе-долу като в кино със съраунд-система. Всички звуци са си точно на мястото и ако за миг затворите очи и започнете само да слушате, може да ви се стори, че всичко това е на живо. За подобно удоволствие - също както и при графиката, е необходим подходящ хардуер. Ако го нямате, съветвам ви да си го намирате по-бързо, защото играта наистина си заслужава и ще е жалко, ако я пропуснете.





GUNMAN CRONICLES в никакъв случай няма да се понрави на кънтърите (феновете на COUNTER STRIKE). Затова пък ще се хареса на много други - на онези, които предпочитат да има и малко мислене. Крайният извод е ясен: това е много добра игра, която си заслужава времето и парите. Вече ми е ясно какво ще правя докато се появи BLACK & WHITE...

Svetlinko

PC Win: '95 / '98 / ME
MIN.: P 233, 32 Mb RAM, 4xCD, 4Mb 3D Acc.
OPT.: P II 700 ,64 Mb RAM, 8xCD, 16Mb 3D Acc.
Ускорител 3D: ДА; Мултиплеър: ДА

Оценка 8/10

Поглед Първи

Fallout Tactics
BROTHERHOOD OF STEEL

"Ако Господ търси оркестър за музикалния съпровод в деня на Страшния съд, без проблеми може да го намери в лицето на нашия отряд" - помисли мрачно полевият доктор Стич, заслушан в гръмотевичния тътен на тежки картечници, нацепван спорадично от базука. "Всъщност съвсем скоро ще можем да си дадем офертата лично на свети Петър" - още по-мрачно се самодопълни той. От колко? Може би половин или един час вече не го бяха викали да се занимава с ранени. Ако някой видеше колко прах е натрупан по доктора, щеше да помисли, че е стоял ден-два в силна пясъчна буря. Ох, как му се щеше да не е тук, а да си седи спокойно пред широкоекранния телевизор в бункера и да се наслаждава на някой сладникав филм от преди голямата война! Не, не сладникав, комедия по-скоро, някоя класика, аххх как обича комедиите! Ако някой някога каже, че ще изпълни едно желание на доктора, той без никакво замисляне би отговорил: "Да живея в XX век". Нито озоновата дупка, нито войните, нито всички други лошотии, които бе чувал за онова време, нямаше да го разколебаят. Не заради друго, а защото всичко онова е по-добро от това да живееш в своя скапан, изгнил и пропит с радиация до мозъка на костите свят. Пък и в XX век, казват, храната и алкохолът били евтини...

Изведнъж Стич се сепна и се огледа. Шумът бе спрял. Дали всичко беше свършило, дали и последният супермутант в момента се опитва да задържи предателските си черва да не се разпилеят по пясъка. Не, сигурно за пореден път се прегрупират копеленцата гадни!

- Докторееееее! - чу се от близкото набързо скалъпено картечно гнездо. - Докторееееее! - а последните няколко "е"-та бяха заглушени от възобновилата се пукотевица. Стич бавно се надигна, подготвяйки се отрано за гледката. Последният път като го извикаха си помисли, че се майтапят с него, питайки "ще се оправи ли". **Ха, та едно кюфте има по-голям шанс да бъде реанимирано!** Просто природата на плазмената пушка е такава - да разтапя. Не можеш да очакваш нещо друго от сгъстен газ с температура над 4000 градуса. Е, може би беше проява на лош хумор като каза, че това е пациент, който вместо в носилка може да бъде пренесен в канче, но просто това му дойде на ум! Погледна часовника си. Пет минути ли беше лежал в окопа! Само пет?! Но няма как, работата си е работа. **- Къде е раненият - викна докторът профилактично, близайки в гнездото. И се постара да не повърне...** Май се поувлякох с лиричното отклонение, но дано да ви е харесало и да ми простите:). Не можех да се сдържа да не ви предам малко от атмосферата на FALLOUT TACTICS: BROTHERHOOD OF STEEL - сигурно най-очакваната от мен игра за годината и същевременно такъв гаф... Може би преувеличавам, не знам, вие си решете, пък аз ще се помъча безпристрастно да приведа фактите.

Факт 1: Действието в FTBOS се развива някъде между първата и втората част на едноименната RPG. След победата над супермутантите в първата част Братството решава да се разгърне из цяла Америка. Правят дирижабли и поемат на изток, но ги връхлита гръмотевична буря, която сваля няколко от "нашите". Така, озовали се насред нищото, оцелелите от Братството трябва да се справят съвсем сами, почвайки от нулата (е, не съвсем от нулата, ама така се казва). Вие сте в ролята на млад новобранец, мечтаещ да защитава доброто (и предполагам, търсещ много пари и слава, щото какъв е смисълът иначе!?). Регистрация 1 към факт 1: Сюжетът изобщо не е толкова прост, колкото изглежда на пръв поглед. Това става ясно още щом напуснете първия бункер и научите за тайнствения волт, където е прибрано всичко нужно за възраждането на човешкия род. Към края на играта се сблъскате даже и с по-голяма заплаха от мутантите в лицето на... Ей, ама май се разприказвах много... **Факт 2:** FTBOS не е RPG. Всъщност това е ясно отдавна, но си мислех, че все пак ще има някакви по-сложни куести и т.н. Единственото, което напомня за ролева игра, е създаването на герой и вдигането на нива. Само толкова и това е! Направо е тъжно при наличието на такива огромни възможности, които вселената на Fallout предоставя. Като се замисля, дори speech-ът е махнат, а на негово място е сложен pilot (умението за шофиране тук е доста съмнително, защото няма особено голяма полза от превозните средства), което е и единствената промяна в този аспект. Иначе в играта са вкарани немалко нови перкове. Повечето от тях са сполучливи попадения, още повече че много от старите стават безполезни при игра в реално време, но за това по-нататък. Накъсо казано, във FTBOS съотношението стратегия/RPG е някъде около 85/25. **Регистрация 1 към факт 2:** Тактика? Къде видя тактика? Бе, аз само пуцане и мариз виждам, пък... Ми, то май вече усещате накъде вее вятърът. Елементът тактика е хммм... нека да кажа, малко се е поизгубил. В това отношение FTBOS трудно може да се сравнява с JAGGED ALIANCE. Тук изобщо не може да става дума за прикриване зад нещо или стрелба от покрив - просто няма смисъл по простата причина, че тези неща не дават предимства. Предимството винаги е на страната на онзи, който е трупал повече точки на съответното

PLATFORM: PC
GENRE: RPG
RELEASE : 07.03.2001
P/D : INTERPLAY / 14 DEG. EAST/MICRO FORTE
WWW : http://www.interplay.com/falloutbos

оръжие. Това за екшъна важи най-вече в режима реално време, където всякакви планове и замисли пропадат още с първия изстрел, а на вас ви остава да се надявате на провидението (което, дамумамата, има много гадно чувство за хумор). **Факт 3:** В играта има множество куести, като понякога се налага да избирате между няколко (най-често два). По време на мисиите някои персонажи ви дават различни странични задачи, които от своя страна носят допълнителни облаги. **Регистрация 1 към факт 3:** Ей, арабия, аз кат мина едната задача от двете дадени, другата си седи непокътната и нея трябва да я минавам и пак все е тая в

къв ред съм ги решил, що тъй бе? Да, тъй е! Няма значение коя мисия ще изберете, трябва да ги минете и двете. При това и самите мисии са доста НЕразнообразни. В повечето случаи нещата се свеждат до "кил ол резистанс", което ще да рече "утрепи всичко що мърда". Аз лично очаквах повече - FALLOUT е това все пак, авторите можеха поне малко да се понапънат. **Регистрация 2 към факт 3:** За страничните куести изобщо не ми се говори. Не знам, може и да съм тъп, но те сякаш все ме отбягваха и можах да открия доста малко от тях (съвсем малко) - дано вие да сте с повече късмет. Абе, я стига приказки за мисиите, че се ядосвам. И леле колко лют ставам, и ааарррргххх... О-о-о, добре мамо, ей ся да си довърша т'ва и отивам за хляб! **Факт 4:** Арсеналът, с който разполагате, е прилично голям. Много от оръжията от предишните игри са запазени, а са добавени и доста нови. Освен всичко можете да управлявате превозни средства, които намирате из мисиите. **Регистрация 1 към факт 4:** Ма верно, че мнооого оръжия има, ама аз тука стискам едно любимо и с него режа глави! Тук едно браво за авторите - разнообразието е голямо, макар че част от пособията за убиване са или ненужни, или неизползваеми (специално визирам и не коменти-

рам отпушвачката за канали). Като цяло обаче нали асортиментът му е майката, както се изразява един приятел! **Регистрация 2 към факт 4:** Ма как ги газим мизерниците, почти кат в КАРМАГЕДОНА, брутале! Полезното действие на превозните средства не е съвсем безспорно. Вярно, те помагат да се придвижвате по-бързо по картата и стават за прикритие в някои битки, но ако нямате много добро pilot-умение управлението им става малък ад. **Факт 5:** FTBOS има нов красив енджин! **Регистрация 1 към факт 5:** Бива го, яко ме къдри! Скива ли на тоя как му падната червата! Новият енджин наистина изглежда добре. Особено приятно е, че в духа на предишните части няма нужда играта да се зарежда всеки път, когато влизаме някъде. Специална похвала заслужават някои светлинни ефекти, като например при стрелбата на gaussrifle-а. Най-върховни обаче са смъртните анимации на враговете - те са размазващо-феноменални. ЖЕЛЯЗНОТО БРАТСТВО е адски кървава (особено при максимално насилие) и сигурно ще има проблеми с цензурата:). Което може и да е голямо плюсче за FTBOS! **Регистрация 2 към факт 5:** Хубав, хубав, ма цепи кат невидяло! Предходното изречение изразява точно моите чувства, така че няма какво повече да добавя! **Регистрация 3 към факт 5:** FTBOS носи духа на предишните части! Само заради това си заслужава да я намерите/купите. Авторите са успели да задържат неповторимата атмосфера на полуразрушения от атомни войни свят (следва възторжена реплика по адрес на създателите и похвално слово в стил Грийнпийс). **Факт 6:** Във FTBOS музиката е добра, а говорът и звуците - още по-добри! **Регистрация 1 към факт 6:** Ма, то тва май съм го чувал някъде! Музиката е подобна (меко казано) на тази във FALLOUT 1\2, което в никакъв случай не означава лоша. Затова пък репликите почти навсякъде са озвучени много добре. Тук трябва да вметна, че в играта чувате радващи ухото реплики като: Ще ти завра бутилка в гъза и ще те ритам, докато се счупи:). Нема подрегистрации към тая регистрация! **Факт 8:** Ако играете FTBOS в реално време, тя е чист екшън през по-голямата част от действието и полу-RPG, полу-тактическа игра в останалото. Ако обаче държите на стратегическия елемент, можете да играете и на ходове. Тук, за съжаление, има малък проблем: това ще ви отнеме малко повече от един човешки живот. **Регистрация 1 към факт 8:** Абе, ква тактика? Аз кат ги обзаведа наште с по една голяма и яка пушка и те кат се разпукат, мамата си трака! **Факт 9:** Играта не е това, което трябваше да бъде, но и не е чак толкова лоша. Просто още малко да бяха поработили върху нея, да бяха доизшлайфали още някои неща и можеше да се получи такъв продукт, че ехеее... **Регистрация 1 към факт 9** (и общо взето към всички останали): Вземете я изиграйте! Колкото и да ме разочарова, превъртях я, защото заглавието все пак съдържа магическата дума Fallout! Опитайте! Нищо не гарантирам, но едва ли ще съжалявате - има какво да се види. А на другите, които вече са играли FTBOS, им остава само да чакат истинско ролево продължение и да стискат палци. **PS.** Нямах възможност да пробвам мултиплеъра, но предполагам, че е интересно преживяване, особено при наличието на възможността да си правиш герой от друга раса... Оставям опитите на вас.

MNC

Levi,S

Поглед Втори

Преди изобщо да започна да излагам мнението си за тази игра, искам да сме наясно. Аз съм най-големият фен на FALLOUT в България. Познавам точно двама души, които са стигнали почти до моето ниво на вманиачаване по играта, но те за съжаление не четат Мастър-а. Така че тук и сега, най-големият съм аз. Знам всичко. Превъртал съм над шест (6) пъти НАПЪЛНО всяка от предишните части. TACTICS съм го добутал до първа мисия на BOS Bunker Epsilon и без угризения/притеснения, че ще дам невярна информация, предлагам своята

гледна точка. Споделям опита си с надеждата това да помогне повече на феновете, които за пръв път се докосват до света на Fallout. Но предварително предупреждавам: не се наемам с големи изказвания относно това, "Е" ли постапокалиптичният свят на Fallout подходящ за реализирането на тактическа RPG. Говоря само за някои насоки от по-общ характер, а не за отделни мисии във FALLOUT TACTICS: BROTHERHOOD OF STEEL. **При създаването** на героя махни изцяло показателя Charisma. Agility - винаги на 10, Strenght - на 8 или 9, Intelligence - не по-малко от 9. Останалите балансирай. За Traits, мен ако питате - Gfited, но задължително и Finess. От уменията: Small Guns, Big Guns и още едно, за което вече се колебая. По-нататък ще се наложи да мъкнеш постоянно доктор, защото тук лекуването играе далеч по-голяма роля от предишните части. Energy Weapons е другият избор. За следващите няколко нива непременно вземи Eductated, за да получаваш повече точки за разпределяне. Quick Pockets е безсмислен, ако играеш в походово-реално-времеви режим. А той, според мен, съдържа целия чар на играта. Задължително си вземи Flexible - намалява два пъти времето за клякане и лягане, адски полезен е. **Като напреднеш**, вземи в екипа си поне два Deathclaw-а. Набуташ ли два при някой враг, той е отписан. Нищо няма шанс срещу тях. А понякога можеш да ги вкараш в тила на врага и да направиш страшни мизерии. При нормална трудност един Deathclaw убива Super Mutant без да поеме поражения. **Не нарождай никога** хората си в редица или в група, ако са с автоматични оръжия. Ще умрат от приятелски огън преди да си разбрал какво става. До тук (виж началото) най-добрите оръжия са тежка картечница с калибър 50 и Pulse Rifle. 7.62 мм пушкала са сред най-използваните оръжия, но от един момент нататък става безсмислено да купувате патрони (разполагам с резерв около 2-3 хиляди). Най-важното като правиш покупки, е да гледаш да имаш поне 5000 за докторска чанта, ако ти липсва в инвентара. FistAidKit-овете вършат работа само донякъде - после човечето ти става Bandaged, т.е. толкова омотано в бинтове, че само квалифицирана медицинска намеса може да го оправи. Събирай всичко, освен счупени бутилки - случва се да ти потрябва всяка стотинка. **Deathclaws определено** са най-опасните същества във Fallout-света с огромна сила и издръжливост от порядъка на 150-200 HP. Проблемът е, че имат чудовищен брой action points и след всеки удар те свалят на земята. Най-добре става като наредиш цялата си група в редичка и оръжията на автоматична стрелба. И се молиш. Единствената мисия, където е наложително да се гърбиш срещу тези същества е Quincy. Огледай внимателно терена, винаги

има начин да се избегне битката в тази мисия. **Бумка със Super Mutants**. Гадна работа е. Адски издръжливи са, имат страхотен resistance. Размахват ротни картечница M60 с една ръка, правят групата ти на червена мъгла за секунди. Най-добре е да направиш две групи - на този етап вече имаш Deathclaws в групата си - трябват ти само най-високите по ранг Mother и Krldraav. Едната група отвлича вниманието със стрелба от далеч, тъй като мутантите не са особено точни. В същото време вкарваш Deathclaw-ите в тила на врага - по един за мутант. Следва кратко клане и няма мутанти. Гледай само да не изпратиш DC-тата срещу готов враг, гледащ в тяхна посока, че ще станат на каша. **Бумка с Reavers.** Във висша степен гадно. Тези диваци притежават най-модерно въоръжение и от тях се снабдяваш с някои най-добри пуцала. Няма тактика срещу тях, те са овладели стратегията до съвършенство. Трябва ти най-добрата възможна броня, снайпер и патрони за тежка картечница (калибър 50.). На близко разстояние не им оставяй възможност за втори изстрел, на голямо разстояние - не им се мяркай пред очите. Обирай всичко от мъртвите-техните оръжия са скъпи и качествени. **Бумка срещу Robots.** Като абсолютно малоумие ми изглеждат всички мисии, свързани с роботите. Битката с тях е вбесяваща. Медикът клечи до теб през пет секунди, проклетите същества имат най-разнообразни модели, кой от кой по-гаден. Но всеки робот е свършен, ако му влезе Deathclaw, макар да не е препоръчително да се правят подобни тактически хакерии, тъй като роботите имат невероятни умения и правят чудовищен damage даже и с пистолетчета. В една мисия вече набарваш Power Armour Pulse Rifle и в момента провеждаш тестове, дали ми е нужна повече цялата група или мога да карам само с моя човек. Тук е по-друго от предишните части - там вземеш ли РА нищо не може да ти направи damage. Тук не е така. **Разочарован съм от тази игра.** Разглеждайки я като FALLOUT, разбира се. Това просто не е онова. Няма я атмосферата, чувството и усещането, което наричам игрова система "ах-какво-като-не-ме-пускаш-да-влязавадя-голям-пищак-бум-бум-ето-сега-вече-

влизам". Твоят герой вече не е безкомпромисният тежкар в стоманена броня с 50 кг Bozar на рамо, който не знае страх. **Иначе играта е добра тактическа RPG, стига да не гоните много, много реализма.**

Sunder

PC Win: '95 / '98 / ME

MIN.: P II 300, 64 Mb RAM, 750 Mb HDD, 4Mb VRAM

OPT.: P II 366 , 128 Mb RAM, 1.6 Gb HDD, 16Mb VRAM

Ускорител 3D: НЕ; Мултиплеър: ДА

Оценка 8.5/10

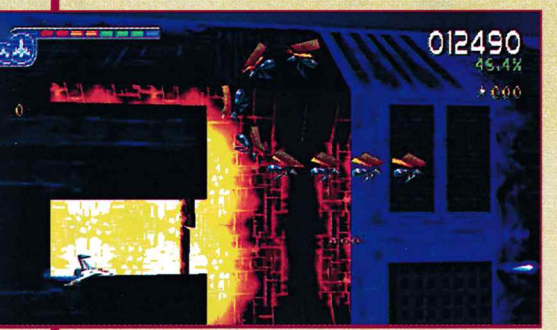
MG PLATFORM: PC RELEASE: 12.10./2k P/D: HASBRO INTERACTIVE / KING OF THE JUNGLE
GENRE: ACTION WWW: http:// N/A

Galaga:
Destination Earth

Ох, пръстите ме заболяха! Щраках с пръсти по геймпада до припадък - повече от час! И макар да ми е хубаво, нали в края на краищата съм спасил света от разни досадни и гадни метални насекоми, пак имам чувството, че всичко е отишло на вятъра...

Има нещо гнило в цялата серия класически аркадни игри на HASBRO. Май всичко се върти само около борда. BREAKOUT е монотонна до припадък и твърде бърза, PONG е очарователно старо-нова, FROGGER 2 се опитва да те закове с нови нива, докато Q*BERT затъва в нови дълбочини. По всичко личи, че GALAGA май е най-слабото заглавие, пуснато от фирмата, и то поради повтарящата се същност на играта, както и поради късия по дължина геймплей. **Даже и shooter-феновете от доброто старо ученическо време ще се отегчат от тази игра,** въпреки наличието на различни околности, в които да се защитаваш. Защита? Ами да, разбира се, че се защитаваш - гадините атакуват Земята, за бога! Технически те представляват роботи, но е важно да се запомни, че са разработили нанотехнология, която може да превърне Земята в площадка за игра на чудовищата за отрицателно време. Така че твоята работа и задача е да победиш злото, пътувайки из далечните краища на Слънчевата система и унищожавайки по пътя си всичко, което виждаш. Ама наистина всичко! **Геймплеят на GALAGA е толкова прост, колкото би могъл да бъде.** Стреляш срещу групи гадини като навлизат на екрана и кротуваш на уютни местенца, създадени за такива Звездни завоеватели като теб. Само че, внимавай и се пази от техния огън, прибирай си powerups винаги щом можеш, защото ти позволяват да докопаш някой извънземен и да го направиш свой партньор, удвоявайки по тоя начин огневата си мощ. **И понеже днес живеем във вълшебния свят на 3D,** графиките са подобрени по три различни начина: поглед отгоре надолу, страничен поглед и 3D изглед, при който трябва внимателно да избягваш слънчевите лъчи, докато летиш, за да виждаш гадинките, които идват от всички посоки на екрана. За късмет, разполагаш с няколко нови трика за новите изгледи. Можеш да отбиеш встрани чрез завъртане, можеш да пуснеш супер бомба (но само веднъж за живот). Абе, въобще не е STARLANCER, просто първоначалната игра е леко позагладена тук-там. **Насекомите, естествено, пак са тук,** и то в различни форми. Има ги класическите, но трябва да се справяш също и със специални неприятели, които задействат мини и ракети. И по-големи чудовища, които задействат специални оръжия за отбрана, докато се насочват право към твоя кораб. И врагове във формата на капки, но толкова яки, че могат да понесат и най-мощните ти лазерни изстрели. За всеки неприятел си има различна и деликатна стратегия за победа, така че можеш да се наслаждаваш на живота само като държиш пръста си на бутона и натискаш стра-а-а-шно бързо, надявайки се да изпотрепеш всичко насреща. **Различните същества носят разнообразие, когато минеш на по-високи нива на планети,** където тяхната агресивност и различно поведение се увеличават. Обаче на по-ниските нива - какво правиш? Стреляш, стреляш, стреляш и пак стреляш. Тоя бутон за стрелбата го натискаш толкова много, че със сигурност трябва преди това да си направиш застраховка за нервна криза! На всяка цена! Различните изгледи дават различни перспективи при различните сцени, обаче всъщност различието между тази и първоначалната игра GALAGA е пренебрежимо малко. Можете0 да ме оборите с твърдението, че всеки получава толкова, за колкото си плаща, обаче аз ще ви припомня за находчивостта на някои други аркадни игри на HASBRO, например FROGGER 2. А тук какво? В един момент, докато играех, телефонът ми звънна и аз въобще забравих за играта, докато си чатех по телефона. И след това какво да видя - не само не бях умрял, но бях успял да събера порядъчно количество точки и да премина в следващата мисия. И тогава ми хрумна гениалната идея, че ако животът ми се състои от игране на игри, в които до безкрайност стреляш по безкраен брой гадини, то ще трябва или да си взема малко почивка в астралната равнина или ще трябва да отида в манастир, където няма компютри, а само се хваща местната радиостанция. **Графиките са солидни, по-добри от някои други игри на HASBRO,** но все още с достатъчно текстури, които да ти напомнят коя е играта. Да се провираш между каньони и астероидни пояси е забавно, там текстурите са загладени, има и светлинки. Обаче като доближиш Слънцето - виж, там е съвсем друга история. Текстурите стават дървени и остроъгълни, което ме кара да мисля, че никога няма да поканя GALAGA на коледното си парти. Звукът е подобрен, класическата тема Galaga е направена като съвременен микс, а тук-там се чуват героични думи от мидипесни, като например "Земята трябва да бъде спасена" (това да ви напомня за последните серии на FINAL FANTASY???). **Стреляй, стреляй, стреляй, стреляй, стреляй, стреляй, стреляй, стреляй** - да, обхваща те носталгия по старата игра за около 20 минути. След това започваш да се чувстваш уморен и сънлив, после огладняваш и вече си напълно уморен. И точно тогава установяваш, че си превъртял играта. **GALAGA: DESTINATION EARTH щеше да звучи поне малко обещаващо,** ако имаше някои от класическите придобивки на някои други аркадни игри на HASBRO. Вместо това, се озоваваш лице в лице с една простичка игра, която се повтаря до безсъзнание и за която въобще не си струва да си губиш времето. По-добре си пази пръстите за нещо друго - може да ти потрябват!

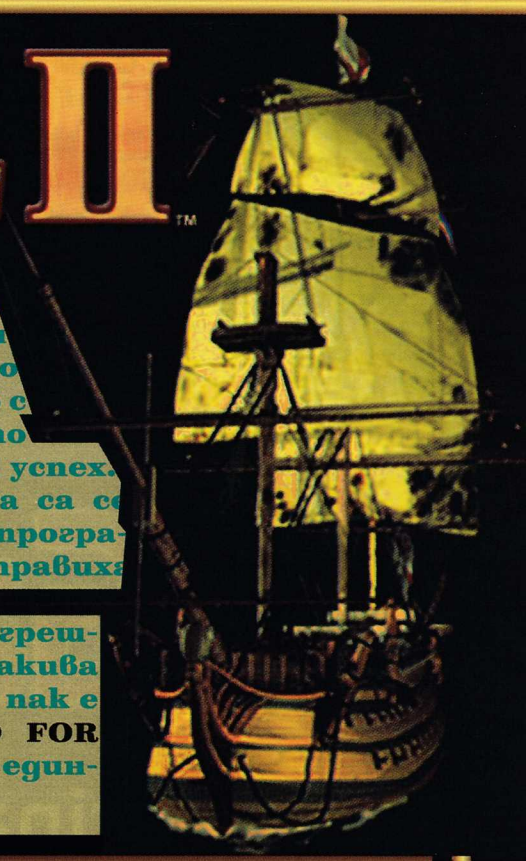
Voodoo Man



Levi's

PC Win: '95 / '98
MIN.: P II 233, 32 Mb RAM, 4xCD, 640 Mb HDD
OPT.: P II 300 , 64 Mb RAM, 640 Mb HDD
Ускорител 3D: ДА; Мултиплеър: N/A
Оценка 6/10

AGE of SAIL II™



Преди малко повече от година излезе AGE OF SAIL. Геймърите я харесаха най-вече защото е рядко срещана симулация на боен кораб с вмъкнати RTS-елементи. Което тогава беше формула за пазарен успех. Никой не знае дали нещата сега са се променили коренно, но руските програмисти от AKELLA побързаха и направиха втора част. Те твърдят, че става дума за коренно друга игра без грешки и всичко е идеално. Уви, такива игри досега няма! Пък и това все пак е морски симулатор, а не NEED FOR SPEED, та да излиза по един-два пъти годишно.

Водна проба за толерантност

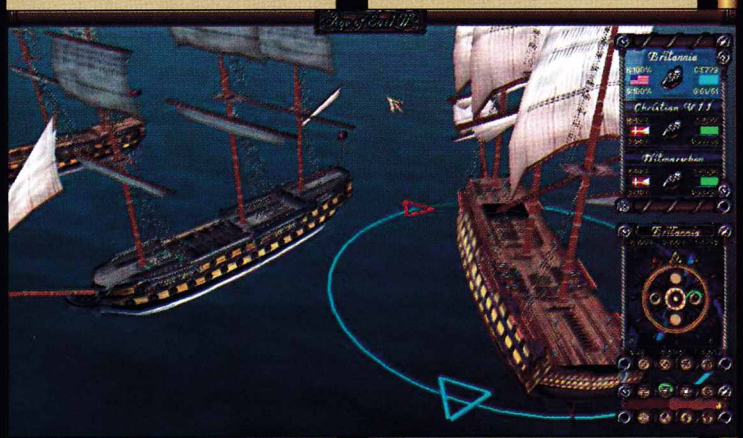
Съвсем очевидно хората от AKELLA яката са се объркали, залагайки на количеството за сметка на качеството, както е станало с AGE OF SAIL 2. Предварително личеше, че работата върви натам. По същото време същите програмисти натискаха педали и върху SEA DOGS, която излезе на пазара преди два месеца. Подобен трудов подвиг, както и фактът, че руската фирма не е бог знае колко голяма и не разполага с два мощни екипа, които да работят едновременно по две яки игри, води до подозренията, че тук има нещо гнило. Има, и още как! Колкото и да е неприятно да се приказва така, AGE OF SAIL 2 в най-добрия случай е на ръба на провала. Идеята, върху която е изградена играта, е великолепна и не подлежи на коментар. И точно затова недоглеждането и лекомислието на създателите й са направо втрещяващи. **В началото като нищо може да ви впечатли графиката.** Сякаш всичко е наред, че дори хубаво. Хубаво, ама не! Много бързо разбирате, че достоверността в играта е долна лъжа. Уж стимулатор, ама никакви ги няма поне основните истини за корабите и физичните закони. Програмистите на AGE OF SAIL 2 може да разбират от софтуер, но с действителността не са много на ти. (Ами ако човекът, отговарящ за истинността в играта, е бил там, където се прави SEA DOGS, а другите софтюнаци междувременно са натикали всичко, както си е според тях!?!) Например почти половината флагове по корабите са объркани - нито Англия, нито Испания, нито Франция са развявали такива знамена по времето, в което се развива играта. Това хич не го смятайте за каприз на разглезен геймър. Вижте край какви острови преминават корабите ви. Ужас! Все едно някой ги е поставил чрез отделителната си система (лайна, би казал покултурно Швейк). Те могат да минат за каквото и да е друго, но не и за острови. Някакви пикселизирани буци в преобладаващо кафяво и зелено. Да се появяват такива... в XXI век е просто непозволено. Корабите изглеждат добре само отдалеч. Приближете се малко към тях или се загледайте по-внимателно. Да не би да ви харесват? Че и вие можете да направите такова нещо с лист и химикалка на лист от някоя тетрадка. Съгласно сайта на играта, голямо предимство е, че когато корабът е наблизо, можете да гледате дори и екипажа, който се труди. Направо щях да падна от стола като видях този екипаж в играта. Ами това са някакви разноцветни точици, които мигат, придвижват се лека-полека и дори май за подобни неща не ги бива. **Щом поотдъхнете от визуалната среща с моряците, поогледайте наоколо.** Няма какво да се види. Небето, честно казано, май е най-приемливото нещо в графиката на AGE OF SAIL 2. Единственият проблем там е слънцето, което често ви заслепява, увеличавайки раздразнението ви към играта. Няма да ми повярвате, но човек може много да се нервира дори от морето в AGE OF SAIL 2. Гениално е да има вълни, които дори не се поклащат. Има ги и толкоз! Нали ги има, какво значение, че понякога нещо зависи от тях! Когато корабът ви се движи, той не размърдва морската повърхност, така че от някои гледни точки плавателните ви съдове приличат повече на летателни апарати. Въобще положението с графиката е страшно и неща като дупки в платната въобще не могат да компенсират нищо. Неприятен е и фактът, че когато се биете с някой и гюлетата падат върху водата, тя въобще не помръдва. Не бързайте с калпавите помисли обаче, защото най-лошото предстои... **Я да видим сега какви горе-долу са начините на игра,** та да не се изненадате, ако все пак се престрашите и се захванете с AGE OF SAIL 2. Първото, както си му е редът, са няколко кампании. Можете да водите свързани битки из няколко океана и хич няма да ви е трудно да излизате краен победител. Имате и възможност за отделни битки (една по

MG | PLATFORM: PC | RELEASE : N/A | P/D : TALONSOFT/AKELLA
GENRE: SIMULATION | WWW : http://www.akella.com/aos2

Levi,s

една) като вие избирате в коя точно да вземете участие и на страната на коя държава да сторите това. Повечето от тези битки са исторически и са сред малкото наистина достоверни неща в играта. Освен географската ширина, посочен е дори и часът на сблъсъка, който съвпада с информацията в историческите справочници. Възможно е да защитавате пикселизираните флагове на много страни, включително и да играете с Русия срещу Турция за господство над Черно море. Лично аз участвах в няколко битки, за които дори не бях чувал. Този елемент на историческа достоверност може би е и най-приятното нещо в играта. Независимо дали обичате историята или не, поне любопитно е да се набъркате в състояли се вече сблъсъци между световни военноморски колоси като Англия и Испания. Но цялото това удоволствие се разваля абсолютно, когато се изправите срещу противниците си. Сцените, които следват, са подходящи за комедия, отколкото за компютърна игра, която претендира да е историческа. **В една от битките се изправих срещу кораб,** който пред очите ми се блъсна в брега и се самопотопи. Няма майтап! Съзрях го на хоризонта и устремно се насочих към него. Точно насред пътя - там, където трябваше да се срещнем, имаше малко островче или може би рифче (как да го разбера какво е като изглежда по такъв отвратителен начин, ама нейсе - приемаме, че е имало нещо). Другият кораб, май беше испански, стигна малко по-рано до него, защото явно ме превъзхождаше по скорост. Вместо да ме атакува обаче, той се блъсна в нещото и ми остави единственото удоволствие да го гледам как потъва. Тъй де, спечелих битка без да участвам в нея. Което си е жива дивотия и пак не е последната! Знаете ли какво шоу става, когато срещу вас са няколко кораба. Пълен смях! Не ви трябва Mister Bean!

Плаваме си пак с противниците един срещу друг и какво виждат очите ми. На вражеските кормчии изглежда им хрумна, че са върху панаирджийски блъскащи се колички, защото започнаха подлично да се побутват, докато накрая два от трите кораба потънаха. Тогава изненадващо разбрах, че този път няма да се размина само с гледане и трябва да се бия с неприятеля. Което всъщност се оказа още по-голям цирк, защото отсрещния плавателен съд прави някакви странни движения и на пет минути изплюва по едно гюле, което не ме улучва. Наясно сте, нали: тук изкуственият интелект (AI, ИИ или както му казвате вие) е някъде малко под нулата. Няма го и това е! Противниците ви си правят каквото щат, но то никога не е в тяхна полза. Е, случват се и изненади - при някакво странно стечение на обстоятелствата лошите могат и сериозно да ви се опънат, ама рядко, много рядко... **Корабът ви, независимо какъв е, има абсолютно еднакви показатели,** като изключим скоростта. Такива дреболии като маневреност, ускорение, стабилност и прочие сякаш въобще не съществуват. Това наглед не е толкова фатално, но нали приказваме за симулатор! На човек му се изправя косата като съзре, че плавателния му съд, без значение какъв и колко голям е, може да се върти на 360 градуса в спряло положение. А стига, бе! И във фентъзито рядко се среща такова пренебрегване и потъпкване на физическите закони. И това пак не е последната голяма глупост - има още по-голяма. Когато водите някаква битка, по принцип "екипажът" (точиците, за които вече стана дума) е зает да зарежда оръдията. Вие обаче спокойно може да заставите половината от тях да поправят кораба в същото време. Представяте ли си? Два кораба са в ожесточена битка, а на единия кипи бодра ремонтна дейност! Вярно, дисциплиниращо е и за около пет минути въпросните юнаци правят всичко да свети като ново и отново влизат в битката. Бре-бре-бре! Че какви са тия момчета и какви анаболи вземат? Оправят дървен кораб за пет минути, и то дървен и ПРОБИТ кораб. Браво! И това вече съвсем не е за смях, а за плач, геймърски плач. **Подобни безсмислици са просто вредни.** Да не говорим, че AGE OF SAIL 2 не тръгва на нито един ускорител от серията Voodoo, което все пак е спасително - ако имате такова нещо в щайгата си, няма да можете да играете това подобие на игра, дори и да се изкушите. Със звука положението е по-лошо. Скрибуцанията и пращенето от счупено определено не са мечта на геймъра. Обещаваната достоверност е никаква. Накратко казано, причината да отделим цели две страници за тази игра е, че искаме да ви запознаем с възможно най-многото бъгове в едно заглавие. И май имаме поставен рекорд.



Svetlinko

PC Win: '95 / '98 / ME
MIN.: P 233 MMX, 64 Mb RAM, 350 Mb HDD
OPT.: Celeron 400 , 128 Mb RAM, 650 Gb HDD
Ускорител 3D: ДА; Мултиплеър: ДА

Оценка 5/10

Свежарка с хитруващ юнак

EVIL ISLANDS

CURSE OF THE LOST SOUL

Какво му трябва на един персонаж, за да стане средновековен герой? Умения? Сили? Кураж? Нищо подобно! Необходимо е единствено триумфално да се появи в малко градче или провинцийка, закъсали с някое трудноизкоренимо зло, въоръжен с що-годе ефективно и непознато за местните жители оръжие. Това стига той мигом да бъде обявен за "Избрания" да отърве местното население от бедите, а то да го носи преносно и буквално на ръце. Тази формула проработи за Ash от ARMY OF DARKNESS, и то при положение, че той притежаваше резачка, шотган и олдсмобил. Подобна е ситуацията и в EVIL ISLANDS - новото RPG на NIVAL и UBISOFT. **Играчът се вмъква в ролята на младеж, намиращ се на странен остров** (първият от трите, из които се щура в играта) и без капка спомен за предходните събития, където става герой в първото селище благодарение на металния си нож. Тематично историята като цяло не е особено обширна, но пълноценно дава хляб на множество куести, по които трябва да се работи. И по-сетне тя не развърта някакво кой знае колко комплексно развитие като да речем в PLANESCAPE: TORMENT или BALDURS GATE 2, обаче си е съвсем достатъчна, за да задава тази или онази цел. **Иначе, слава Богу, самата EVIL ISLANDS** не е никак постна, даже напротив. Започва се само с нож, с чиято помощ героят трябва да си разчисти пътя до селцето от недружелюбни същества като кръвожадни глигани и кръстави жаби, плюещи нещо зелено и нездравословно. Щом се доберете благополучно до селището, получавате на място и първия куест. Хич не се опъвайте, защото в противен случай нашият проектогерой ще бъде разобличен като измамник и изгорен насред селото.

Като за начало трябва да се отървете от досадната гоблинска обсада наоколо, след което започват да валят и другите поръчения - опукване на кръвожадни вълци, разрушаване на лагери на гоблини, разчистване на сметки с шамани на орките... Но най-важното е първо да се пограбят малко близостоящите бандити, защото закъде сте без добро оръжие и здрава броня? После съответно започвате да обикаляте насам-натам по острова и да изтребвате всякакви гадинки в изпълнение на поставени задачи. По този начин междувременно трупате опит и като съберете достатъчно за определено ниво, нараства някои от основните ви показатели. Естествено, получавате и точки, които разпределяте между различни дефанзивни и офанзивни умения, както и във възможности за употреба на оръжия и/или магии. Ако пък искате компания (когато решите, че ви е нужна, а тя наистина много ви трябва, особено при близките срещи с великаните) може да си я набавите в селото. Позволени са до трима спътници, така че помъкнете ги със себе си с чиста съвест, ако можете да си го позволите. **Дотук EVIL ISLANDS може и да звучи като напълно стандартна RPG,** но не е с гаранция. Например за този тип игри е нормално да решавате проблемите, свързани с лошите, с помощта на меч и брадва. Е, да, ама тук не е така. Някои чудовища изискват по-високо ниво на героя ви, за да бъдат победени. Тоест, напредването не винаги зависи от бързите ви реакции с оръжие в ръка, а и от известно напрягане на сивото вещество, както и от по-честата употреба на бутона sneak, с чиято помощ Zak започва да се движи по-бавно, но и по-трудно забележимо за врага. Друга алтернатива е да лазите, което също дава добро прикритие, но не позволява правенето на каквато и да е магия - за целта трябва да сте поне в sneak положение. Свежа иновация за жанра е и възможността да отмъквате разни нещица от други персонажи, но няма смисъл да го правите, освен ако не е част от куеста ви. Относно прикритието ви важно значение има и времето от денонощието - нощем например видимостта е ограничена и ако не ползвате магията Eagle за увеличаване на обсега на погледа ви, съществува реална опасност да се сблъскате с някой. Недомислен обаче е фактът, че срещаме едни и същи същества и през деня и през нощта - хайде, някак ще преживеем зайците на лунна светлина, но не може да се каже същото и за прилепите на дневна. **Куестите обикновено се свеждат до изтребването на гадини или до намирането и прибирането на предмет,** където се действа най-вече под прикритие и на прибежки. Има и няколко допълнителни странични куеста, които не са задължителни, за да мръдне историята напред, но при добро желание може да се позанимавате и с тях, тъй като се печелят опит и средства. Дългите разходки напред-назад, придружени с усилено размахване на хладно оръжие, отначало може и да са забавни, но с течение на времето някакси започват да омръзват. Покрай събирането на опит и пари, при обиколките ви и "запознанствата" с враговете натрупвате и "резервни части" от победените противници - например крила на прилепи и кожи на животни. Някои от тях е целесъобразно просто да продадете. Други пък намират пряко приложение, тъй като с тях можете да си направи-

PLATFORM: PC | RELEASE : 01.04.2001 | P/D : FISHTANK INT.- UBISOFT / NIVAL INT.
GENRE: RPG | WWW : http://www.evil-islands.com/

Levi,S

те някои полезни неща. Какви и как точно ще разберете, ако си купите "упътване" от магазин в някое от селищата - събирате необходимите материали, комбинирате ги и готово! Да не говорим, че има и конструктор, който позволява да си разработвате свои магии. Проблемът със собственоръчната направа на предмети е, че практически ви излизат по-скъпи, отколкото ако просто си ги купите. Нали така и така ходите до магазина, защо по изключение не спестите време, нерви и пари - звучи почти като логиката на тв-рекламите. **EVIL ISLANDS използва внушителен графичен енджин и това си личи най-малкото от начина,** по който се представя на външен вид играта. Всъщност RPG-тата открай време не са изглеждали кой знае колко добре в сравнение например с екшъните или адвенчърите. Но тук шаренията и детайлността са направо замайващи! Има смяна на ден и нощ, всички герои са напълно триизмерни и хвърлят сенки (ако сте с по-слаба от P II-450 машина, по-добре изключете, за да не ви забавят допълнително, щото тъй или иначе си влачи грандиозно), нанесените им поражения веднага се отразяват на външния им вид като от значение е и коя зона на тялото е пострадала - движението й е силно затруднено. За щастие нараняванията се лекуват относително бързо стига някой да не ви пердаши без прекъсване. В такъв случай най-добре е да си плюете на петите и да бягате с все сила. Двоен клик където да е из фона върши чудесна работа за целта, но търчането го бива само докато издръжливостта ви е над нулата - за около 30 секунди бяг тя стига до дъното си. Врагове също могат да припкат напред-назад, но никой не е казал, че ще е точно срещу вас. Вярно, AI-то на играта не е умозамайващо, но все пак съществата с далекобойни оръжия се опитват да докарат прилично от гледна точка на собствената им безопасност разстояние преди да започнат да ви обстрелват. Това общо взето води до малко глупави преследвания, в които например тичате безуспешно след някой гоблин, опитвайки се да му смажете грозната зелена физиономия. **И като отворихме дума за насилието,** в EVIL ISLANDS няма никакви градмани причини да избеснеете и да си го изкарате на нещастната щайга, макар че определено има поне няколко (поредни) недомислици. На първо място това е възможността да подменяте примерно износена броня с нова (от собствения ви инвентар, не от другаде) само в магазина в селото - което ще рече, че за целта ще трамбовате бая път

натам и обратно. Можете да слагате новополучените точки на каквато способност си щете, но в играта няма класове герои като воин, свещеник, магьосник и т.н. - забравете ги тези екстри! Никак не е маловажен и неприятният факт, че цялостната степен на трудност е твърде, твърде висока. Мрете много пъти, по различни начини и по вина на различни гадорийки, но във всичките случаи се дразните порядъчно всеки божи път... **EVIL ISLANDS не е типична RPG.** Тя съдържа доста биткаджийски елементи, които обаче не се решават като в DIABLO самостоятелно с удобно оръжие в ръка, а по-скоро чрез хитро стратегическо управление на малката ви авантюристична групичка, която заформяте в процеса на развитие на играта. Посоката на жанра започва да клони към стратегия в реално време особено в моментите, в които ви става ясно, че много по-големи поражения нанасяте с удари в гърба, т.е. много по-полезно е да заобиколите безшумно нищо неподозиращия враг. Което от друга страна, изобщо не е детска игра, тъй като пада яко лазене и прикриване. Успеете ли обаче, понякога само един удар е достатъчен. Налага ви се често да извършвате споменатите операции, понеже повечето врагове в играта превъзхождат нашия герой по доста показатели. Най-трагично е положението

в началото, където разполагате само с двама герои и нямате друг избор освен да щапуркате около врага на пръсти и да се молите да не ви усети. **Сред най-големите козове на EVIL ISLANDS е възможността да zoom-вате детайлния и колоритен пейзаж** - от птичи поглед до най-близък план (при който обаче ясно лъсват куп несъвършенства). Атмосферните явления са на ниво и изобщо като за RPG играта изглежда по прекрасен начин. Само дето претенциите й да е и адвенчър с динамично развитие на историята някак остават по трасето... За да се запознаете с управлението, трябва да четете и да следвате внимателно досадния tutorial. То самото не е крайно интуитивно, но все пак съществува реален шанс да му свикнете в един момент. Иначе се борави с мишка и клавиатура и адски много shortcuts, без които просто сте загубени. Едно от най-чаровните неща в играта е малкото летящо драконче, което виждаме често и по-нататък в развитието на действието. **Мултиплеър има - по модем, TCP/IP и IPX, но реално не ми изглежда,** че ще е с кой знае какъв играен живот... пък знам ли, може и да бъркам:). **Накратко казано:** това, което липсва на EVIL ISLANDS откъм сюжет, почти успява да се компенсира от чудесната графика и въвличащите в атмосферата саундтрак и ефекти. Забавни, макар и не особено нови са възможностите за самостоятелно създаване на брони, оръжия и заклинания. Играта като цяло е изненадващо прилепчива въпреки наличните недостатъци и особено за феновете на жанра с богат опит няма да е толкова непоносимо трудна. Опитът на NIVAL наистина заслужава внимание и признание, но едва ли ще се наложи на виртуалния хоризонт при положение, че негови предшественици са хитове като VAMPIRE THE MASQUERADE или дори не по-малко спорната (но и адски успешна) DIABLO 2. Така или иначе обаче, едно разнообразяване в лицето на EVIL ISLANDS е най-малкото освежаващо...

Cali

PC Win: '95 / '98 / 2000
MIN.: P II 233, 64 Mb RAM, 4xCD, DirectX 7, 500 Mb HDD
OPT.: P II 500 , 128 Mb RAM, DirectX 7, 650 Gb HDD
Ускорител 3D: N/A; Мултиплеър: ДА

Оценка 9/10

ICEWIND DALE: HEART OF WINTER

Щастливо връщане към Гръбнака на Света

ICEWIND DALE несъмнено за мнозина от нас е сред любимите игри през 2000 г. Пускането й през миналото лято си беше събитие за поклонниците на Dungeons & Dragons. Първото истинско "продължение" на страхотния блокбъстър BALDUR'S GATE бе посрещнато благосклонно от критиката и имаше приличен търговски успех. Играта с епична история, пристрастяващ геймплей и вдъхновяваща музика достигна нивото на DEUS EX и BALDUR'S GATE 2 и се нареди до най-добрите RPG за миналата година. Това определено е голям успех за времето, когато DIABLO 2 разпростираше огромната си сянка върху PC-игрите на база фентъзи. Може да е излишно, но съм длъжен да кажа поне на онези, които не познават ICEWIND DALE, че тя е празник на "point-and-click" уменията, в който са вложени най-сериозните и трудни правила на AD&D в гейминга. Използва енджин на игрите BG, но тук има тотален контрол над всичките шест героя през цялото време. Сега, почти година по-късно, BLACK ISLE пусна разширението HEART OF WINTER.

КАКВО ДАВА ТОВА РАЗШИРЕНИЕ

Самото определение подсказва, че се разширява оригиналната история, за да навлезем по-навътре в света на Десетте града и Гръбнака на Света. Сюжетът в HEART OF WINTER се основава на един малък детайл от историята в ICEWIND DALE. Екипът ти е помолен да отпътува далеч на север и да помогне за постигането на мир между силните варварски племена и общността на Десетте града. Скоро разбираш, че източник на проблема е дяволът и че се налага да бастисаш този злодей. За да го направиш, трябва или да докараш хората си от ICEWIND DALE, или да започнеш с предварително създадени герои на високи нива, пригодени за употреба при разширението. Реморaз е от новите чудовища, с които трябва да се биеш. Прибавени са: пет нови области за изследване (включително и нов град); цял куп други новости, заклинания и магии; интерфейсът на BALDUR'S GATE 2; настройки за увеличени разделителни способности; нови умения за много класи; разширен опит, който позволява да преведеш героите си по целия път до трийсто (!) ниво. Добавките подобряват функционалността на играта, а допълнителните енергии за някои герои със сигурност ще възбудят приятно старите играчи на ICEWIND DALE и ще усилят удоволствието за новите. Придобивките са толкова добри, че могат да изкушат ветераните да изиграят цялата игра от началото до края.

СЮЖЕТНИ ПРИЛИКИ И РАЗЛИКИ

В сравнение с оригиналната игра историята в HEART OF WINTER изглежда малко плоска. Две от петте нови области обаче все пак предлагат изненади. Като минаваш през замръзнал проход например, виждаш как призрачният портрет на търсения от теб сляп пророк се материализира за миг в ледената стена. Както и при ICEWIND DALE, ефективното приложение на околните звуци кара студените негостоприемни места да оживеят. Повечето области не са интересни, така че с готовност ги напускаш. Още повече, че са познати, ако вече си играл BALDUR'S GATE 2 и ICEWIND DALE. Нали помните, ледения гигант в ICEWIND DALE е доста страшничък - този огромен брадат войн изглежда далеч по-едър от всичко срещано, но в HEART OF WINTER, той вече не е така впечатляващ. И ред други чудовища направо са взети от ICEWIND DALE: например полярните мечки, снежните хора йети, снежните троли. Всъщност, ако оставим настрана някои варварски войни, новите неумиращи неприятели, големият приличащ на червей Реморaз и финалната битка, предизвикателствата в разширението не са ча-а-а-к толкова много. По-лошото е, че тези създания не изискват нищо от теб - нищо повече от познатото в ICEWIND DALE и BALDUR'S GATE 2. През повечето време просто заповядваш на своите бойци да атакуват фронтално. Е, хората ти с магиите помагат донякъде, но повечето същества, с които се сблъскваш, са неподвластни на магиите. Когато се биеш с неумиращите, ти се ще да използваш цялата свещена енергия на монасите срещу тях. Освен може би тези битки, в действителност нямаш кой знае колко сериозни неприятности по-нататък. Пък и твоите бойци (толкова силни почти от самото начало на играта) вършат работата вместо теб.

През последните години фирмата INTERPLAY постепенно изгради своя клон BLACK ISLE STUDIOS като основен издател на компютърни RPG (Role-Playing Games). Още с пускането на FALLOUT през 1997, първата игра с научнофантастична тема, всяка следваща от RPG-тата на BLACK ISLE STUDIOS беше отлична, а няколко направо станаха модерна класика: епичната BALDUR'S GATE, незабравимата PLANESCAPE: TORMENT и миналогодишното чудесно продължение BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN. Сред тях се нарежда и оригиналната ICEWIND DALE, която всъщност излезе два месеца преди BALDUR'S GATE 2. Но тъй като тя използваше infinity-енджина на BIOWARE и носеше DUNGEONS & DRAGONS лиценз, мнозина геймъри бяха скептични към нея - помислиха, че е спретната набързо, колкото да отклони вниманието от очакваната BALDUR'S GATE 2. Но не се получи така, даже напротив! Както впрочем е и с разширението, за което става въпрос сега.

БЪРЗ РИТЪМ, БАВНО НАЧАЛО

Започваш да изграждаш шестте си героя от началото. Трябва да направиш добре балансиран отряд, който да може да нанася и да понася поражения, както и да се приспособява бързо към нови ситуации. Съзиждането на твоите герои е нещо като лабораторен процес - не само се връщаш и дообработваш нещата, но и внимателно преценяваш кои оръжия за

PLATFORM: PC | RELEASE: N/A | P/D: INTERPLAY / BLACK ISLE (INTERPLAY)
GENRE: ROLE-PLAYING | WWW: http://www.interplay.com

кого са подходящи, как изглежда персонажът и дори какъв е неговия глас. В ICEWIND DALE, както в BALDUR'S GATE, можеш да вкарваш собствени картини и звуци в играта и ако решиш, дори да пишеш биография на своя герой. Няма никакъв начин обаче да получиш малко съвети в най-трудната част от създаването на героя, точно когато най-много ти трябват те. Играта решава (вместо теб), че си страшно запознат с нюансите на AD&D class system, макар да ти позволява да вкараш няколко основни, предварително създадени герои на своя страна, ако искаш да започнеш по-бързо. **Зрителната перспектива е**

като в BALDUR'S GATE, но зрителният ъгъл не е така близо до героите както в PLANESCAPE: TORMENT, която също използва BioWare's infinity-енджин. Подобно на двете предишни игри, проучването в ICEWIND DALE е с интерфейс, който би стоял по-добре на стратегически игри в реално време. Ти избираш своите герои и кликваш, когато искаш те да извършат някакво движение. Освен това инвентарът, с който разполагаш, е идентичен на този в BG и TORMENT, така че всеки герой е ограничен в пространството и има само малък брой индивидуални средства поради липса на място. По-късно в играта можеш да се изнервиш, опитвайки се напразно да намериш място за онова, което носиш. **На моменти ICEWIND DALE страда от лош pathfinding;** героите ти неизбежно се разделят, когато се опиташ да ги накараш да се споразумеят за многобройните коридори на играта. Проблематично е, но когато си играл на игра с infinity-engine преди това, би трябвало шансовете ти да се увеличат. Хубавото е, че твоите герои все пак се движат доста по-бързо, отколкото в BALDUR'S GATE. Докато обаче застаряващият infinity-engine не претърпи някакви значителни подобрения, за да пасва по-добре на този жанр игри, нещата няма да се подобрят, а напротив. Е, слава богу, че ICEWIND DALE поне има мултиплеърната функционалност на BALDUR'S GATE, така в играта могат да се включат до 6 души, стига, разбира се, да успеят да се координират всичките да играят заедно.

БИВА ИЛИ НЕ?

ИНДИВИДУАЛНО И ОТНОСИТЕЛНО

Една от сериозните промени, която може да те очарова или да те вбеси (в зависимост от игровия ти стил), е в изкуствения интелект (AI) на чудовищата, с които се биеш. Например в оригинала можеш да извадиш врага от Fog of War, а неговите хора просто се правят на разсеяни, въпреки че убиваш другаря им. Тази тактика не работи така добре при HEART OF WINTER. Ако извадиш някой боклук от Мъглата, цялата армия, която чака там, ще го последва, ще се нахвърли върху теб и ще те размаже. Друга едра промяна са някои ограниче-

ния при магиите, които се дължат на изграждането на твоя герой. Макар това да засяга само злите герои (ръководството на играта има подробни инструкции, които ти обясняват точно кои класи и кои магии са засегнати), все пак е неприятно изведнъж да разбереш, че няма как да използваш дадена магия, защото си я направил дяволска по време на създаването на героя. Следващото нещо е доста трудният Heart of Fury mode. Ако искаш да пробваш този начин, отваряш програмата за конфигурация на играта и проверяваш бокса за Heart of Fury mode. Играеш ли така, е много, много по-трудно да се справяш с враговете, но пък придобиваш страшно много опит, особено когато ги тръшнеш накрая. Съветвам ви да не пробвате този начин, поне докато не превъртите разширението веднъж, за да имате... малко по-добър шанс за оцеляване... После обаче това дава повече стойност при повторна игра с разширението. **Както и в предшественичката на HEART OF WINTER,** повечето време, прекарано в тази игра, отива за сериозни битки. Те никак не са леки, особено в началото и могат да се сравнят по-скоро със стратегическия екшън в BALDUR'S GATE 2, отколкото с тези в ICEWIND DALE (с изключение на някои от последните, може би). Всяка битка трябва да бъде планирана, ако искаш да оцелееш. Даже още първите, на Burial Isle, са живо предизвикателство за тези, които са си проправяли път със зъби и нокти през оригиналната игра. Невъзможно е да спечелиш битка, без да разполагаш с пълен списък магии. Ако имаш късмета да се втурнеш напред, но предварително не си снабдил всеки герой с нужните му магии, скоро попълваш списъка на геройски загиналите. Един главен проблем при битката е, че тя изглежда пораздута. Има доста сблъсъци, които сякаш служат само да изтощят твоите хора, вместо побоището да води към победители и победени. Barrow Wights са добър пример за това. Много е трудно да ги удариш, но и те рядко нанасят поражения на твоите хора. Което, естествено, означава, че битките траят по-дълго, отколкото е необходимо. Тоест трябва да седнеш и да почакаш, докато враждуващите страни генерират добра система за нападения с всичките пропуснати атаки. **От друга страна това не е чак толкова лошо.** Имаш известен брой свежи лица. Дизайнерите са прибавили повече от сто нови неща, включително уникалния Belt of Bones и 59 нови магии, може би най-забележителната сред които е магията за унищожение (Destruction), придаваща на всеки монах сила, достойна за уважение. Не са за подценяване и другите специални способности като умението за проследяване при рейнджърите, което им позволява да откриват присъствието на врага в дадена област. Или пък новите умения за промяна на вида при друидите. И, раз-

бира се, множеството нови магии за монасите. Увеличена е и възможността да натрупаш повече опит, която позволява на всеки герой да достигне почти абсурдното 30 ниво - това е направо божествен статус в света на Dungeons & Dragons. **И тук присъстват предварително рендираните фонове,** които се срещат в ICEWIND и BALDUR'S, като всеки екран е по-подробен от последния. Врагове се различават доста добре. Има наистина отвратни същества, на които можеш да налетиш, докато някои от най-малките (например популярните Wailing Virgins), са направо жестоки за гледане и притежават отделни добри магични ефекти. Много от добрите моменти в BG 2 се срещат и в HEART OF WINTER. Играта има не лошата разделителна способност 800x600. Възможно е да се постигне и по-висока разделителност, но тя не се поддържа от INTERPLAY. Контейнерите за свитъци, скъпоценни камъни и дажби са най-практичните добавки. Има също огромна помощ за това, как да се справиш с планините от съкровища, които откриваш. За разлика от BG 2, не получаваш автоматично ъпдейт на новите статуси и възможности на твоите герои всеки път при достигането на ново ниво. А това си е нещо много приятно... Много досадно нещо в геймплея е, че при натискането на клавиш Alt всички врати към съкровищата се осветяват в зелено (хайлайтват се). Да, удобно и лесно, обаче отнема удоволствието да търсиш и откриваш сам съкровището. **Друго, което със сигурност прави лошо впечатление е, че HEART OF WINTER е много къса!** На ветераните, играли с infinity-engine, им трябват около 15 часа, за да направят своето ново пътешествие през замръзналите земи. А може и да го сторят за още по-малко време! Въпрос на сръчност и обиграност! Просто сядате за един цял ден например, не правите нищо друго и... край - превъртате я. И се сещате с умиление, че за оригиналната игра сте дали само 10 долара повече, а там има над 100 часа геймплей!!! За добро или за зло, запалените roleplaying-геймъри искат епоси, пространни игри, в които да се заровят за цели седмици. А с това разширение това просто не става. **Да-а, вярно, ICEWIND DALE: HEART OF WINTER** може да се стори на някои не това, което са очаквали. Всичко е относително. Фактът, че е кратка игра, но струва почти колкото оригиналната, е само част от проблема с разочарованието. Тя изисква още да имате инсталирана и оригиналната игра. А на практика не предлага даже и половината от онова, което предлага оригиналната. Минавате през лагера на варварите и през някои други места, а даже няма и да знаете това първоначално. Наглед HEART OF WINTER обещава много новости, най-впечатляващата от които е, че може да се достига божественото 30 ниво. **Разширението предлага няколко нови впечатляващи музикални парчета на Джереми Саул,** същият композитор, чието дело е невероятният саундтрак към оригиналната ICEWIND DALE. Нали помните, Саул е автор на музиката и на TOTAL ANNIHILATION, и на GIANTS. Че кой може да забрави страхотните музикални теми в ICEWIND DALE? Толкова страхотни, че можеш например да си зарежеш героите да стоят в центъра на града, за да се кефиш по-дълго на градската музикална тема. Можеш да избираш между цяла галерия добре нарисувани портрети на нови герои. В интерес на истината, доста от тях можеха да се даунлодват от уеб-сайта на INTERPLAY след като беше пусната ICEWIND DALE. Озвучаването според мен е много добро. Актьорите, които са си "дали" гласовете, просто са си на място.

И ОТНОВО: СТРУВА ЛИ СИ?

Струва си, ако искаш да си припомниш колко забавна е оригиналната ICEWIND DALE и ако си изкушен да превъртиш играта отново заедно с това разширение (разбира се, трябва да разполагаш с достатъчно време и с около трийсетина долара за разширението). **Не си струва, ако се вторачиш върху малкото време за геймплей.** Фундаменталният проблем при HEART OF WINTER не е в това, че е слаба игра. Напротив, тя в никакъв случай не е слаба. Битките и новостите в нея повече или помалко съответстват на високите стандарти, поставени от ICEWIND DALE. Лошото е, че просто е ужасно къса. За геймър, свикнал на маратоните при BALDUR'S GATE 2 или коя да е друга RPG на BLACK ISLE, почти никаквото игрово време на HEART OF WINTER е повече от разочароващо. Нещата изглеждат малко подругояче, ако си падаш по предизвикателството Heart of Fury mode, но този начин наистина е много труден за повечето играчи. **Каквото и да говорим обаче, ICEWIND DALE: HEART OF WINTER** е отлично попълнение към качествените RPG-та на BLACK ISLE STUDIOS и постига целта на всяко добро разширение. Тя оживява още повече една добра игра и като цяло няма от какво да се оплакваме чак толкова, освен може би от нивото на трудност. Уважение заслужава маркетинговата политика на фирмата INTERPLAY, която не оставя почитателите си да скучаят. ICEWIND DALE излезе в периода, в който се очакваше BALDUR'S GATE 2, а разширението HEART OF WINTER се появява в периода на очакване на THRONE OF BHAAL, разширението на BG, което ще бъде готово това лято. Това съвсем не означава да се откажете от тази игра. HEART OF WINTER е добра инвестиция - особено за феновете на предишните игри на BLACK ISLE STUDIOS, за любителите на класическите AD&D компютърни игри и за всеки, който търси RPG с екшън и много дълбочина.

Voodoo MAN

PC Win: '95 / '98 / ME

MIN.: P II 233, 32 Mb RAM, 8xCD, 200 Mb HDD

OPT.: P II 266 , 64 Mb RAM, 8xCD, 600 Gb HDD

Ускорител 3D: НЕ; Мултиплеър: 1-6

Оценка 8/10

PLATFORM: PC | RELEASE : N/A | P/D : BLACKSTAR / NGM
GENRE: N/A | WWW : http:// N/A

HIRED TEAM TRIAL

Инфантилен клонинг

Та това, читателю, това извинение за статия е заключителната фаза на моята конфронтация с HIRED TEAM. Болезнено е. Играенето също бе болезнено. Мисълта, че някой е вложил труд в това, бе болезнена. И за теб, който си дал мангизи за прехваленатата ХАЙЪРД ТИЙМ и която още малко ще ти предложат по две за левче. За теб, който си нямаш QUAKE 3 или COUNTER STRIKE, и... Май направих грешка. Не трябваше да започвам тази тирада без сам да знам къде ще ме откара. Нека поне да се обоснова. **Историята на играта по увлекателност се намества между тази на първата QUAKE и онези екшъни с Майкъл Дудиков и Синтия Ротрок,** които в далечните си детски дни

взимах по пет за... забравих какъв ни беше паричния номинал по това време. Престъпност, корупция по целия пейзаж, бла бла - лайната удрят вентилатора, а ти си в ролята на човека, който ще застане на пътя им. Мръсна работа. От друга страна интрото ме заинтригува. Всеки е гледал нещо на Джон Ву. След сбит преразказ на историята следва заставка, представляваща някакъв... човек най-вероятно, защото дънерите не носят дрехи. Та значи 20 от 25-те секунди на тази размазваща визия представляват човечето как ходи. КУЛТОВО, разбирате ли! Тема на друга статия е колко е интересен сънгълплеърът на QUAKE 3. Сега ще разискваме въпроса: "колко е интересен геймплеят на един посредствен клонинг на QUAKE 3". Отговарям телеграфно веднага - не много! И продължавам да отговарям, но вече по-подробно. **Графиката в HIRED TEAM е толкова гнусна,** че трайно загнезди в мен подозрението: видеокартата ми е дала фира. След щателна проверка на драйвери и хардуер се видя, че играта наистина е на нивото на GL-версията на DOOM. Оставям настрана факта, че менюто е мегагрозно, хипернеудобно, неефективно и извънредно вредно за вашето здраве (бе то и спанака с ориз се подвизава под същото описание?!). Останалото може да се сумира като две и две - шест. Дизайнът на нивата е като на LOADRUNNER. Оръжията са жалки. Пораженията, които нанасяте, са непостоянни като настроението на млад бог. Забравете за хубавите тлъсти бели цифри на КУЕЙК! Гадно сивкаво меню, продължителното вглеждане в което неминуемо води до смърт. А ще се вглеждате продължително в него, докато разконспирирате колко кръв, аджеба, ви остава. Изобщо не мога да спра да гледам на играта като на недорасъл клонинг - самото чувство напомня за КУЕЙК. **Един от добрите елементи,** пренесен от отрочето на ID, са смъртните анимации. Всъщност анимации е малко силно казано, защото кървавата мъгла не е върхът на 3D дизайна, но пък пълни душата. Действително, в тази игра усещаш куршумите, късащи плътта. Тук даже в зависимост от расата си противникът се пръсва на червена или зеленикаво-синя каша. Апетитно, а? Самите пукала са неуверено направени. Гранатите отскачат като хиперактивни торби с брашно. Експлозийките не съответстват на района на поражения на SplashDamage-а. Базуката прилича на парче канализационна тръба. Това, което изглежда като тръбичка за фунийки, е всъщност шотгъна, който се оказва най-унищожителното оръжие в HIRED TEAM. Няма красиви ефекти. Музиката се ядва (забравих да си изрежа ноктите вчера). Основният източник на неприязън към играта е, че във версията, която играх, никъде нямаше настройка за български език. Нямаше и коментари на родния език. Какво говоря, от врага чувате единствено задавено сумтене. Сред интересните неща, които видях, бе опитът да се даде смислено описание на всички карти в играта. Има разни рафинерии, катедрали, даже може да си постреляте в тазгодишния победител в конкурса на архитектите. Това, разбира се, няма никого да накара да си купи играта. **Като гледам написаното дотук, май съм малко дребнав.** Просто играта остана неразбрана от мен. Не че и аз проявих желание да я разбирам... Ама, то има ли нещо за разбиране!? Нищо повече от безличен клонинг. Един от многото. Личи си, че иска да догони QUAKE 3 и да добави нещо ново, но не успява. Хвърлете й един поглед, за да видите за какво иде дума. Не погледнах да видя кой е използваният енджин, но при мен резултатът беше трагичен. Предполагам, че се дължеше на хардуерни конфликти - толкова зле изглеждаше. Остава проблемът с крайно високите изисквания, несъответстващи на грозната графика. Можеше още бая да се поработи по таз джитка; явно някой си мисли, че всичко е наред и печалбата е сигурна, ако има шарено пукало и хектолитри кръв. За мултиплеър на тази игра не ми се мисли, макар тя да е замислена предимно с такава цел. **Колкото и да ненавиждам шумотевицата и вманиачаването около** COUNTER STRIKE, предпочитам тероряги да ми дупчат задника, отколкото да се вържа с някой аналогично отчаян тип в HIRED TEAM. Сигурен съм все пак, че играта ще намери топъл прием у някои играчи. Както има фенове на В-филми-

те, така има и играчи, които с примляскване поглъщат всичко, което им бъде пуснато. Аз просто не съм от тях...

Sunder

PC Win: '98 / 2000 / ME
MIN.: P II 300, 64 Mb RAM, DirectX 7, 320 Mb HDD
OPT.: P III 500 , 128 Mb RAM, DirectX 7, 400 Gb HDD
Ускорител 3D: ДА; Мултиплеър: ДА

Оценка 6/10

PLATFORM: PC | RELEASE : N/A | P/D : SOFTWARE 2000 / SOFTWARE 2000
GENRE: STRATEGY | WWW : http://www.pizzaconnection2.de

Храната прави борбата

Pizza Conection 2

Единствено храната ще спаси човечеството от глад.
Из Кодекса на Мъдростта на мутите

Преди около година на пазара се появи заглавие, малко стряскащо със сюжета си. Макар че като цяло PIZZA SIDNDYCATE е заслужаваща внимание игра, в началото интересът към нея никак не беше голям - хората просто не можеха да си представят "какво е това животно". После обаче геймърите се престрашиха, опитаха и стана ясно, че всичко е направо супер. От вас се иска да строите пицарии, да ги управлявате, да наемате персонал за тях и въобще да правите всичко, което прави един шеф на верига пицарии. И ето, че сега идва втората част на играта. Бог знае защо името й е претърпяло корекции, но сюжетната линия е абсолютно същата, а хубавите работи са два пъти повече. Когато PIZZA CONECTION попадна в ръцете ми, мигом се сетих за предишните си опити да строя пицарии и да им създавам интериор, подобаващ на моите изисквания. И във втората част се прави същото, но на далеч по-високо ниво. Промените в новото заглавие са сериозни и като цяло към по-добре. Оправени са някои бъгове, но са си останали грубите грешки в графиката. Бъдете спокойни обаче - те се виждат само с въоръжено око, а може дори и да не ги забележите. **Още в самото начало има елемент, който малко или много ще ви изненада.** Това е интродукцията, която всеки път е различна. Вярно, не е много дълга, но това хрумване заслужава похвала. Когато например пуснах играта за пръв път, интрото ме изправи пред кутия за пица, но вместо италиански специалитет вътре имаше динамит, който гръмна право в лицето ми по доста стряскащ начин. Друг път се случи да отварям същата кутия, а вътре се мъдреше отровна змия. Обикновено се появяват все такива гадости, което е плюс за геймъра непукист, нали! Не е ли удоволствие да пускаш играта и всеки път да гледаш нови и нови комични моменти (малко прусашки хумор, но нали все пак всичко това не е на живо!). **По стар гейм-обичай след интродукцията излизат менюта, чрез които трябва да определите какво точно искате.** Както и в първата част, пак се налага да оформите виртуална личност, която да е шеф на пицариите. Освен името на веригата и на собственика, наглася се и начинът, по който е както при други игри - парите са си ваши и няма кой да ви уволни. Единствената опасност е да фалирате, разбира се. Два са вариантите да имате пицария. Първият и по-лесен е да си наемете нещо. На картата ясно са показани сградите, които стават за пицарии. Техният наем е нисък, но са позабутани между сградите, което вече има значение. Вторият избор е да построите своя пицария - тази идея не е лоша, ако много ви се ще да си отворите ресторантче до Айфеловата кула или на Червения площад в Москва. Но най-разумно все пак (строите/наемате) е да имате две пицарии едновременно в началото. Само с една печелите те да изглеждат. Макар че точно вие сте собственикът обаче, можете да избирате само измежду няколко доста странни типа с изцъклени очи и свити устни, приличащи досущ на наркомани. Ама да не си помислите, че за самата игра има значение как изглежда чорбаджията! Спокойно си сложете такава смехотворна гадост, на която да се радвате през цялото време. И с логото на самата верига положението е подобно. Пак всичко е адски смешно и няма значение за самата игра. Това всъщност е малка недомислица на създателите - кажете ми честно: ще влезете ли в пицария, над чиято входна врата се мъдри змия, обкръжена от скакалци? Както и да е... Щом преодолеете тези работи, трябва все пак да решите къде ще се разпростира бизнесът ви. О-О-О-пааа, ето я изненадата: Париж, Рио, Рим, Сидни, Токио, Ню Йорк, Берлин, Лондон, Мадрид, Москва! Такъв богат избор рядко се среща, а графичните макети на включените в играта градове са толкова подробни и интересни, че ще паднете от столовете... закопчайте коланите, плийз! Вярно, метрополисите не са изобразени изцяло, но централните им части са доста подробни. В Париж, например, се наслаждаваме с часове на Айфеловата кула, в Сидни - на прочутата опера, в Лондон на - БигБен и т.н. Всичко това внася приятна достоверност в играта, обаче програмистите тук някъде са се... Когато строите пицарии, няма значение дали те са близо до забележителности или са в градските покрайнини. А и при двата случая, притокът от хора и цените са едни и същи. И дребният общински чиновник ще ви каже, че не е така. Не е така! **Настройваш, настройваш... И като ти писне, преминаваш към самата игра. О-о-баче!** За да започнеш все пак отнякъде, ти трябва начален капитал. Пак нагласяш, а максималната му стойност е $ 100 000. Това са достатъчно пари за построяване на няколко пицарии, така че спокойно, а и тук не малко и виртуалният ви противник, с който се състезавате, натрупва бързо преднина. **След като вече сте намерили сгради за ресторантите, пред вас се изправя проблемът с обзавеждането.** Можете да избирате измежду четири стила: модерен - пицария с компютри и Интернет, например; стилен - само за баровци, с шадравнчета и статуи; другите два вида са за по-обикновените хора, т.е. ученици, студенти, пенсионери и други такива бедни хорица. Обаче и изборът на стил на ресторанта не е последен. Налага се да се насочите към масите и столовете, както и към начина, по който да ги наредите. Не е все едно дали ще ги наблъскате едни до други или ще дадете повечко простор на клиентите си. Във всички случаи второто е по-добро за тях, а оттам и за вас, защото ще идват по-редовно. Имате възможност да предложите и някои удобства. В зависимост от стила на пицарията си, можете да поставите маси за билярд, аквариуми, компютри, телевизори и куп други неща, за които, разбира се, плащате, и то стабилно. А още не сме отворили дума за обзавеждането на кухнята, което никак не е по-евтино - просто всичките ви маси обикновено струват колкото една сносна фурна! Обзавеждането си е обзавеждане и ако сте бързи, ще ви отнеме петнайсетина минути. **Обаче ви трябва и персонал.**

Тук отново се сблъсквате със скинове на съмнителни типове с втрещяващ вид. Хич да не ви пука обаче - само показателите им, изписани вляво, имат значение! Зарежете външната хубост, за успеха ви в PIZZA CONECTION тя няма значение. Какво от това, че келнерите са досущ като еднояйчни близнаци! Лапането е важното! Затова не е зле да имате повече готвачи, че при много клиенти един не може да смогне. Поне двама ви трябват, и то за малка пицария. За по-големите направо отивайте между 3 и 5. Друг важен елемент е изборът на сервитьори. За малка пица - поне трима, за голяма - няма крайно ограничение. Е, гледайте все пак броят на келнерите да е два пъти по-малък от броя на масите, защото иначе париците ви набързо ще се стопят. Важна част от персонала ви са доставчиците. Тук имате пълна свобода на действие, но ако те са по-малко от двама, всичко просто се обезсмисля. Ами така в общи линии изглежда създаването на пицария. После трябва да повторите тази процедура няколко пъти, за да сте конкурентноспособни. **Разбира се, по-склонният към кулинарията може да се бърка из менюто на ресторантите си.** В началото вашите заведения предлагат по 3 вида пици, но благодарение на вас асортиментът би могъл да се обогати. Да, вие сами можете да създавате пици. Но умната! Ако изсипете десет килограма продукти, ще се наложи да сложите висока цена и никой няма да купува произведението ви. Действайте по-разумно и ще постигнете отлични резултати. Разполагате с информация какво обичат хората в града, където сте. Е, не на всички се нрави едно и също, ама все пак в Англия предпочитат пиците с бекон, а във Франция пица без сирене просто не е пица. Разполагате с голямо разнообразие от продукти - общо взето всичко, за което се сещате, плюс още няколко шантави неща. Може, например, да сътворите пица от змийско месо, към него да добавите пастет от скакалци и ларви на пеперуди, а получената екстра да подправите с малко количество мравки. Хич не се блещете на тази рецепта - наистина я има в PIZZA CONECTION! Не знам що за вкус имат създателите на играта, но клиентите обикновено излизат обидени и отвратени, щом им предложите подобна пица. Въобще, това заглавие съдържа някаква особена смес от сериозност и хумор, но по-добре не прекалявайте с шегите, че банковата ви сметка може доста да си изпати... **Наличието на пицарии изисква да ги поддържате.** Възникват какви ли не проблеми, така че се оправяйте сами. Подсказвам ви за един от тях: появата на престъпници, които обират касата ви. За да се защитите от това, можете да платите на властите и те да построят полицейски пост в близост до вашия ресторант. Така клиентите ви се чувстват по-сигурни, а и вие няма да берете страх за парите си. **Като цяло сюжетът на PIZZA CONECTION не е променен много спрямо първата й част.** Вижда се обаче, че програмистите от SOFTWARE 2000 все пак са имали нещо на ум и май са успели да го направят. Като за такава игра графиката е перфектна - не може да се очаква нещо кой знае колко шашващо, пък и въвеждането на някакви особени решения като нищо щеше да доведе до доста голямо объркване. Звукът предизвиква смесени чувства. По време на интрото и в менютата той е под формата на някаква класическа музика, която може да ви накара просто да го изключите. Но не го правете, защото по-сетне ще разберете, че всеки град си има своя музикална тема, която е направена доста кадърно. Освен това можете да озвучите ресторанта си. Имате възможност да изберете музикален стил или пък, ако атмосферата не е много задължаваща, да пуснете радио. Друг елемент за похвала е интерфейсът на менютата и тяхното разположение. Благодарение на това човек се ориентира много бързо в цялата тази навалица от настройки, а и самите менюта изглеждат по доста привлекателен начин. **Накратко казано, това е лицеприятна игра.** Направо сядайте да я играете, защото времето, което ще прекарате с нея, е много дълго. Поне няколко дни не ви мърдат, ако навлезете по-сериозно. Препоръчвам ви я! Единствените ми резерви са по отношение на странния й жанр и няколкото незначителни бъга, но това да не ви притеснява. Играта си е страхотна.

Levi,S

PC Win: '95 / '98 / ME
MIN.: P II 266, 64 Mb RAM, 4xCD, 400 Mb HDD
OPT.: P III 400 , 128 Mb RAM, 600 Mb HDD
Ускорител 3D: НЕ; Мултиплеър: НЕ
Оценка 8.5/10

Svetlinko

ГОЛЯМА РАЗПРОДАЖБА
на
КОМПЮТРИ !!!

IBM, COMPAQ, SIEMENS
(ГАРАНЦИЯ 9 МЕСЕЦА)

1.МОЕТО ПЪРВО PC
i386/2-4MB/ 40-80MB/ KBD/ MOUSE
ИДЕАЛНО ЗА DOS, WIN3.11, GAMES
ЦЕНА-ПОДАРЪК: $27

2.КОМПЮТЪРЧЕ ЗА УЧЕБНИ ЦЕЛИ
i486/ 4-8MB/ 80-200MB/ KBD/ MOUSE/ SOUND
ИДЕАЛНО ЗА LINOX, WIN 3.11/ 95, GAMES
ЦЕНА-ПОДАРЪК: $36 -$45

3.PC ЗА ФАКТУРИРАНЕ ИЛИ СКЛАД
i486/ 12-20MB/200-500MB/ KBD/ MOUSE
ИДЕАЛНО ЗА WIN 3.11/ 95, СКЛАД, БАЗИ ДАННИ
ЦЕНА-ПОДАРЪК: $45 -$56

4.PC ЗА БЕДЕН ОФИС
i486/ 12-20MB/200-500MB/ KBD/ MOUSE/ LAN (MODEM)
ИДЕАЛНО ЗА WIN 95, WORD, EXCEL, INTERNET
ЦЕНА-ПОДАРЪК: $45 -$56

5.УНВЕРСАЛНО PC
PENTIUM 133-233/ 16-32MB/ 1GB/ KBD/ MOUSE/ CD-ROM/ AUDIO
ИДЕАЛНО ЗА WIN 95/98, И ВСИЧКО ОСТАНАЛО
ЦЕНА: $198

6. PC ЗА МУЛТИМЕДИЯ И ИНТЕРНЕТ
PENTIUM II- 300-466/ 32-64MB/ 3-10GB/ CD-ROM/ AUDIO/ MODEM
ИДЕАЛНО ЗА КАКВОТО ВИ ХРУМНЕ
ЦЕНА: $369

7. GAME STATION - 1
PENTIUM II- 300-466/ 32-64MB/ 3-10GB/ CD-ROM/ AUDIO/ 3Dfx
ИДЕАЛНО ЗА "GAMING"
ЦЕНА: $360

7. GAME STATION - 2
PENTIUM II- 300-466/ 32-64MB/ 10-15GB/ CD-ROM/ AUDIO/ 3Dfx
ИДЕАЛНО ЗА ЯК "GAMING"
ЦЕНА: $450

8. GAME STATION - 3
PENTIUM II- 466-600/ 64-128MB/ 10-15GB/ CD-ROM/ AUDIO/ 3Dfx
ИДЕАЛНО ЗА ЯК "GAMING" ДО ПОБЪРКВАНЕ
ЦЕНА: $630

9. PC - МЕЧТА
PENTIUM III- 700-1GHz/ 128MB/ 20-40GB/ DVD/ AUDIO/ 3Dfx
ИДЕАЛНО ЗА МАНЯЦИ
ЦЕНА: $999

ДОПЪЛНЕНИЯ КЪМ СИСТЕМИТЕ:

MONITOR 12" S-VGA MONO	$9
MONITOR 14" VGA COLOR	$36
MONITOR 14" S-VGA COLOR	$45
MONITOR 15" S-VGA COLOR DIGITAL	$90
MONITOR 17" S-VGA COLOR DIGITAL	$189
PRINTER IBM PROPRINTER III / CYR SUPPORT	$36
PRINTER 136 COL / IBM/ CPF/ STAR/ EPSON	$54
PRINTER CANON BJC 1000 COLOR	$59
MODEM 19.2K DATA, FAX, VOYCE, EXTERNAL	$18
MODEM 33.6K DATA, FAX, VOYCE, EXTERNAL	$45
MODEM 56K DATA, FAX, VOYCE, EXTERNAL	$54
UPS 600 VA APC	$90

ЗА ПОРЪЧКИ : (02) / 43 86 93
088 / 729 297 DArT Co. Ltd.

PLATFORM: PC | RELEASE : N/A | P/D : TEAM DARKLAND INC / TEAM DARKLAND INC
GENRE: STRATEGY | WWW : http:// N/A

Battle of Youstrass

едри тъпотии в манга-стил

Рецензирането на тъпи и безсмислени игри за опитния геймър е като дегустирането на пържоли за вегетарианеца дегустатор. Е, може би не съвсем, но поне са близо. Чувал съм колеги да казват, че читателите не четат статиите за игри с ниски оценки. Аз пък мисля, че не е така, поне доколкото мога да съдя по себе си. Винаги ми е било интересно да чета отрицателни становища, даже те са ми по-интересни. В тях авторът се отдава на чувствата си, на иронията и общо взето все на такива хубави неща. В една критична статия опознаваш пишещия по-добре, някак си ти става по-близък. Пък и много любопитно е да разбереш защо играта е предизвикала такова негативно отношение. Вероятно вече усещате накъде бия. Да, познахте! Става дума за некадърна игра, която се готвя да оплюя. Не за друго, а защо е претупан продукт, съдържащ в себе си добра идея, но накрая всичко е омазано като тоалетна във влак на БДЖ. **Като цяло BATTLE OF YOUSTRASS е замислена като походова стратегия с големи роботи в манга-стил,** а не мекове (тук е добрата идея и тук свършва всичко хубаво). Дотук добре, ама реализацията е... добре де, просто да кажем, че няма такава. Да започнем, както повелява традицията, с историята. Тя е плоска, тъпа и изобщо не ми се занимава с нея (може би това, че не я схванах цялата, си е лично мой проблем...).

В играта се разказва за две държави Kradion и Wefrad. Та имало една много люта зима и горките гладни Крадионци нямало какво да ядат и трябвало да разчитат на своите съседи. Обаче по едно време и на Уифрадците им свършил насъщния. Та положението тотално се сговнило, щото по принцип Крадионците били по-силни и тъй като нямали какво да правят (освен да мрат от глад, а това е скучно признайте), решили да нападнат съседите си. Уифрадците не очаквали внезапното нападение от издивелите от глад наемници и били разбити. Само малка група от особено елитни бойци оцеляла, защото по това време не била в столицата, където била битката. (Кат' са тол'ква елитни, що не са били в столицата? Бахму и въпроса, откъде да знам, аз само разказвам!) Друг е въпросът доколко може да се нарекат група три робота, разпръснати из трите края на страната. Вие поемате командването на един от тях. Пилотът, в чиято кожа влизате, се казва Ryuke Breafer и удивително прилича на девойка. Всъщност аз дълго време си мислех, че е жена и после бях потресен (разбиха ми се илюзиите!) като разбрах, че е "той", а не "тя". Няма лошо, ама даже и за манга-стил е прекалено. Я си представете Мариус, настървено газещ противниците си, настанен в кокпита на Madcat (примерно). Еми, не се връзва и това е! Просто няма как да се отъждествя с героя, пък камо ли да го харесам. **Но да оставим детайлите (те по принцип правят играта, ама айде!)** и да погледнем здрав ли е екшънът (геймплеят). Роботите ви разполагат с по няколко оръжия, половината от които няма да използват почти никога, а другата половина така ще ви писнат, че също няма да ги ползвате. Имам предвид, че тези за близък бой (чукове, мечове, огнени мечове, лазерни мечове, енергийни мечове и прочее мечове) са само да запълват място. Не че са слаби, ама хабят адски много енергия и освен това, ако някой противник успее да ви приближи толкова, че да ги използвате, значи или противниците са прекалено много или вие сте омазали нещо. И в двата случая следва лоадване. Битките се провеждат ужасяващо неудобно. Когато да речем изберете да нападнете някой враг, следва кратка анимация, където се показва битката. Дават как единия робот се приготвя и как стреля, после как този, по когото е стреляно си поема порцията, след което следва точно обратното - потърпевшият стреля по нападателя. И така, рунд след рунд. Не ми се разправя какво става щом ви нападнат десетина слаби противници, които по принцип разбивате без проблеми. То са едни битки, то е едно чакане, то е една скука. За съжаление надеждата ви за бързо избавление бива секната от неработещата "свещена" комбинация alt + F4. Хехехе, а си мислехте, че ще се измъкнете лесно. Други неща, които нямам търпение да ви съобщя, са бъговете в геймплея. Тук може да се забележи синдрома на прецакващия нечестен и непредсказуем компютър (ПННК). За пример просто ще ви разкажа какво ми се случи в първата (!!) мисия. Избил съм си аз значи всички гадове, освен един, които по случайност се пада и най-главният

(това в случая няма значение). Приближавам се към него (тихичко) и още на следващия ход се пробвам да го отстрелям. За съжаление съм извън обсега на повечето оръжия и единственият ми избор е лазерът. Стрелям аз един път, на което той не отговаря. Не го убивам, но ми дава доволно количество точки опит. Стрелям втори път - пак опит и пак не отвръща, но този път се и лекува. Хммм, продължавам все така да стрелям, а той да не отвръща и си трупам ли трупам опит! По този начин качих пет-шест нива (да и нива вдигат героите ви, ама общо взето е без значение, щото това не влияе почти никак и за това не хабя място да го описвам). Поглеждам си статистиката и виждайки че съм на по-високо ниво, решавам да се приближа и да го подбарам с някое по-силно оръжие. Отивам до него и го удрям. Той обаче хитрецът решава да отвърне и ме убива с един-единствен удар. Ей така, от раз! Мене, дето съм с три нива по-як от него! Да му... лелина! Такива моменти колкото щете. По време на игра към вас се присъединяват още роботи и можете да избирате с кои да продължите напред (но, кой ще играе чак дотам?); намирате също и разни кристали/сфери, които ви повишават точките (но, на кой му пука?). **Добре де, добре, свършвам, макар че нищо не съм казал за техническата част.** За графиката няма да говоря, че ми става жал за хората, които са дали пари за играта, а и не мога да се насиля да плюя повече (грозотия!). Звуковото оформление мога да го опиша в три точки: а) тъпо; б) изнервящо; в) каращо ме да оценя достойнствата на сливенския славей Кондьо. **Това е. Просто BATTLE OF YOUSTRASS е зле.** Откъдето и да я погледнете. Скучна е. Тъпа е.

MNC

PC Win: '95 / '98 / ME

MIN.: P 200, 32 Mb RAM, 4 Mb Video, 1xCD, 100 Mb HDD

OPT.: P 266 , 64 Mb RAM, 8 Mb Video, 1xCD, 100 Gb HDD

Ускорител 3D: НЕ; Мултиплеър: НЕ

Оценка 4/10

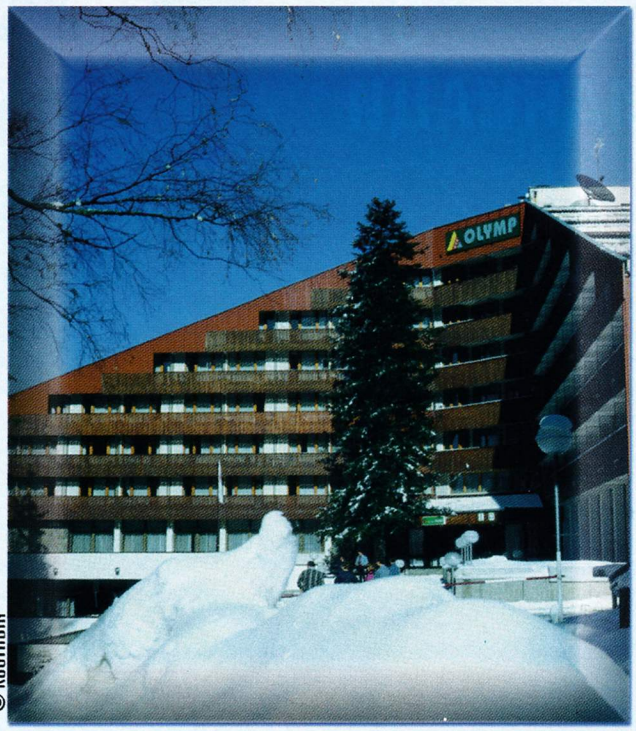
OLYMP HOTEL

ПРЕДПОЧИТАНИЯТ ХОТЕЛ В БОРОВЕЦ!!!

* 144 СТАИ + АПАРТАМЕНТА
* ЗАКРИТ ПЛУВЕН БАСЕЙН
* СПОРТНА ЗАЛА - ФУТБОЛ, ТЕНИС, ТЕНИС НА МАСА, СТРИЙТБОЛ И ХАНДБАЛ
* САУНА
* СОЛАРИУМ
* ХИДРОМАСАЖ

ДВОЙНА СТАЯ /НОЩУВКА, ЗАКУСКА, БАСЕЙН/ ОТ 48 ЛВ
ПАНСИОНАТ 3 ДНИ /НОЩУВКА, ЗАКУСКА, ВЕЧЕРЯ, ФИТНЕС/ ОТ 93 ЛВ

!!! С ТОЗИ ТАЛОН
10% - НАМАЛЕНИЕ



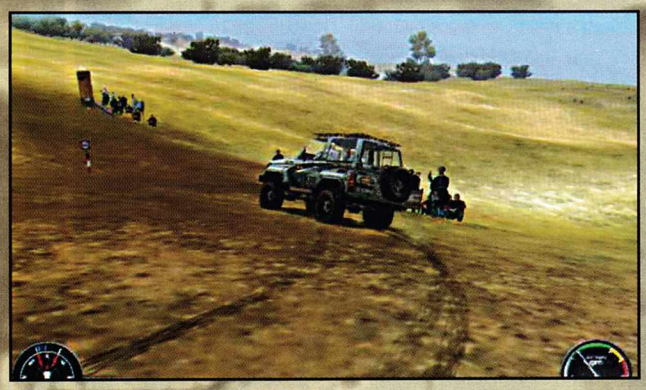
!!! 3 + 3 = 7 !!!

ЗА КОНТАКТИ:
ТЕЛЕФОН: 07128 641,572
ФАКС: 07128 642
E-MAIL: olymp1@infotel.bg

SCREAMER 4x4

ДЖИП ЗА МАНИАЦИ

Напоследък с ужас установявам, че симулациите на джипове стават все по-малко. Не ни стига това, ами и всичко, което излиза и е свързано с тази тема, после се оказва бездарен опит за пробив на пазара. Какво ли не видях през последната година. Всичко, с изключение на една хубава игра, в която мога да се почувствам собственик на добро возило и да почна да мачкам противниците си с него. Еххх... откога мечтая за игра, в която да се потопя за повече от няколко часа и да препускам докъдето ми стигне погледът.

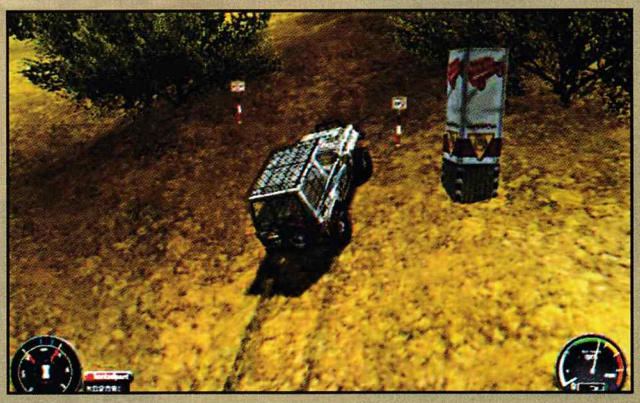


Честно да ви кажа, взе да ми писва да карам супер скъпи коли по писти и асфалтови пътища. Вече мечтая за състезание от рода "до хоризонта и обратно по пресечен терен". Не мога да разбера и друго нещо: защо в повечето игри се предлагат само скъпи и недостъпни коли (поне за нас) от рода на McLaren, Ferari и близките им съперници. Всъщност, не че не мога да го разбера, а не искам да го разбирам. Няма смисъл да предлагаш на купувачите само онова, което те никога няма да имат. Лично аз бих се зарадвал на състезание с лади, москвичи и трабанти. Представяте ли си какво шоу ще стане? Вярно, ще карате малко бавно, но все пак ще е забавно. Ако в играта са добавени и дупки по пътищата, няма да се намери българин, който да не обикне това заглавие. А прибавят ли се и катаджии, играта няма да има равна и по световните пазари. Може да се казва нещо от сорта на "Sofia-Bulgaria Madness". Всичко това, разбира се, са само мечти и идеи за създателите на игри, които не на шега се опитвам да им предложа. Но стига толкова отклонения от темата, която бях подхванал - веднага започвам да разказвам за попадналата в ръцете ми преди няколко седмици SCREAMER 4x4. **От самото заглавие на играта някой може да помисли,** че става въпрос за нещо като CARMAGEDDON, но не е така. Тук обектът на внимание е световният шампионат на коли 4x4. Впрочем, по-старите геймъри със сигурност познават поредицата SCREAMER, която включва не само състезания с джипове. Първата част излезе през 1995 г. и за времето си, направо беше хит. Последвалите епизоди се опитаха да я засенчат, но без особен успех. След появата на третата част се чуха приказки, че VIRGIN спира производството на игрите от тази серия, защото не са достатъчно популярни. Явно някой е разубедил фирмата, обаче тя преди около половин година обяви, че не се е отказала и ще пусне нова игра, но не рали, а състезание с джипове. Повечето от вас сигурно са гледали подобни неща по Eurosport, където огромни машини се стремят да пресекат непроходими местности, опитвайки да преминат повече метри. Ако обаче не сте виждали такава надпревара, ще ви разясня малко правилата, които честно казано и на мен не ми бяха много ясни, докато не почнах да играя SCREAMER 4x4. **В тези състезания няма ограничения за вида на участващите возила** - достатъчно е те да са на четири колела. Без значение е дали са камиони, джипове, коли или кормилачки. Сами разбирате обаче, че с дървени кормилачки или с новия модел на Opel нямате големи шансове в пясъчни дюни или в заблатена местност. Ето защо в играта има на разположение само мощни джипове и още по-мощни камиони. Както става ясно, елементът 4x4 също не е задължителен, но определено е препоръчителен. Как протича самото състезание? В него скоростта не е най-важното, но все пак по-добре е да не се мотаете много-много. Започвате от вратичка, на която е написано класическото "start". А от тук започват и неприятностите за вашата каляска. Веднага след първия завой разбирате, че сте някъде, където скоро не е стъпвал човешки крак. Никой не си е правил труда да разчиства трасето от камъни. Някой явно дори нарочно го е поливал с вода, за да стане мъката ви пълна. Хлъзгането, влаченето и боксуването са сред най-често срещаните явления в играта. Движейки се през тази неравна и неприветлива местност, все пак трябва да следвате някаква траектория и да преминете през всички вратички. Докато теренът не е много труден, имате възможност да минете отвсякъде. Друго става положението обаче по към края. Почти никой - нито вие, нито конкурентите ви не могат да минават откъдето си щат. Целта в погорните нива не е малкото количество време, което ви е необходимо, а броят на вратичките, през които да минете заедно с джипа си, разбира се. Освен с камъните, които трошат машината ви, много трябва да внимавате и със споменатите "вратички". Минете ли върху някоя от тях, незабавно ви наказват с "penaltie points", т.е. с допълнителни секунди, които се добавят към времето ви. Това обаче не е най-страшното и неприятно нещо в състезанието. Ако стане някой сакатлък, подхлъзнете се или изтървете управлението върху джипа си и той връхлети върху публиката, а от нея гъмжи наоколо, вед-

PLATFORM: PC | RELEASE : 01.12. / 2k | P/D : VIRGIN INTERACTIVE / CLEVERS
GENRE: DRIVING | WWW : http:// N / A

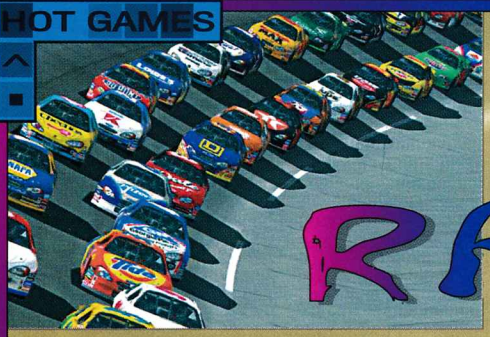
га ви дисквалифицират. Въобще много са нещата, с които трябва здравата да се внимава в SCREAMER 4x4. Опасявам се, че се налага сами да си ги откриете и да се преборите с тях. Не мога да ги изброя, защото те всъщност са всичко, което се намира около вас. За калта, камъните и вратичките вече знаете, но още по-неприятни са някои толкова стръмни баири, които въобще не могат да се изкачат просто така. За да преодолеете подобен връх, е необходимо нещо повече от автоматично натискане на стрелките на клавиатурата, които и без това вече са изморени от обляганието на тях. Трябва ви мозък, т.е. да изберете подход и начин, по който да се изкачвате. Нямате голям избор: или набирате инерция, или опитвате да катерите настрани. И в двата случая обаче е много трудоемко да се преодолее нагорнището. А има ли разкаляно възвишение със стърчащи остри камъни, тогава вече съвсем не ви завиждам. Най-добрият подход в подобни случаи е да търсите обратния път към вратичката. Всеки голям склон от обратната страна обикновено е полегато баирче, така че не бързайте да трошите съкровището си. **Ако на някой от вас всички тези баири, планини и кал му се струват малко скучни,** направо греши. Никъде другаде го няма реализмът, който властва тук. Всичко си е точно както в действителност и не е пренебрегнат никой физичен закон. Това обаче е нож с две остриета. Има опасност SCREAMER 4x4 да не се хареса на тези, които обичат на минават през храсти, дървета и други подобни представители на флората. Тук при подобни деяния ви се стоварват големи главоболия - двигателят се претоварва, окачването се бастисва, гумите се изтъркват и ще стават все по-хлъзгави... Накъсо, тази игра е най-вече за геймърите, които обичат реалната обстановка и всичко онова, което липсва в игри като NEED FOR SPEED. **В надпреварата се участва по няколко начина.** Има режим на каране, в който имате възможност да карате съвсем свободно и да минавате откъдето ви хрумне. Между другото, не е зле предварително да минете и обучаващото състезание, за да придобиете визуална представа за описаното до сега. Можете да участвате в цяло състезание или да се намесите в именно този шампионат, който може би сте гледали по Eurosport. Терените, по които имате шанс да покажете силните си качества на джипаджия, са много разнообразни. Започвате в планинска и суха местност. После обаче ви очакват доста изненади - открийте ги сами, за да не разбулвам цялата хубост на това заглавие. А тази хубост или, по-точно, добрите му качества май са само в геймплея. Правете каквото щете, но от тук нататък няма да останете очаровани от онова, което ще кажа. **Започвам описанието на лошата част от SCREAMER 4x4 със звука.** Него като цяло почти го няма, защото е тих и незабележим. Когато се вслушате обаче, разбирате: това, което ви е карало в последния половин час да се чудите каква е тази хавра у съседите, идва от вашия компютър. Скрибуцания, пиукания и подобни ужасии! Убеден съм, че не са от звуковата ми карта. Не знам и откъде в играта трябва да идват, но е чист факт, че ги има. Затова пък дори и елемент като шума от двигателя е пренебрегнат изцяло и той поскоро прилича на жужене на развален трабант, отколкото на рев на мощен джип. След всичко това, което ви казах за звука, нали не очаквате, че музиката е на много по-добро ниво. Готов съм юнашки да поспоря със създателите на играта дали точно това е най-подходящият стил за подобни заглавия, ама нейсе! Като цяло звуковото оформление в играта е отвратително и е по-добре, ако сте решили да я пуснете, да си пуснете радиото или някой диск - в противен случай SCREAMER набързо ще ви писне. **За огромно съжаление играта гъмжи от пропуски и в графичен план.** Програмистите, създали това заглавие, нещо не са били съвсем в час и за по-лесно са поставили в основното меню следното нещо. Геймърът сам трябва да избере в кой от трите предложени режима да играе. Ако видеокартата ви е от типа Voodoo (1,2,3...), трябва да се пуснете на Play Glide. В случай, че притежавате Riva или някой от по-новите ускорители, тогава следва да изберете Play OpenGL. При някаква друга видео платка подходящ за вас е класическият режим Play D3D. Според мен това е направо върховна недомислица. Шансът играта да не върви хубаво и на добра видеокарта се увеличава, защото ако драйверите не са точно тези, които трябват, сте принудени да гледате картинка, на която няма нищо. Компютърът забива поне десет пъти преди да пуснете ползотворно SCREAMER 4x4. Лично аз всеки ден инсталирам и деинсталирам средно по около 3-4 игри, а инсталацията на тази ми отне около час. Подобни работи са недопустими в началото на XXI век. Уж тези усложнения са направени за добро, а то какво излезе! Да не говорим, че графиката не предлага нищо ново и впечатляващо. За геймъра остава досадното впечатление, че това май вече го е виждал. И всичко това се случва, ако играта е разпознала правилно видеокартата и е нацелила най-подходящите драйвери. Ако тези условия обаче не са изпълнени, "наслаждавате" се на толкова много бъгове, колкото никога не сте виждали на едно място. Дърветата и храстите изглеждат отвратително на карта Voodoo, но съвсем прилично на Riva. Въобще трябва ви много късмет, за да хареса играта компютъра ви. Е, поне не можем да се оплачем, че иска много. 32MB RAM са й напълно достатъчни, а на машинка като Celeron 400 се държи стабилно. **В началото имах намерение да дам оценка поне 9 на това заглавие,** но по-сетне като видях, че единственият елемент, който си струва е геймплеят, реших да смъкваме, за да не ме смятате за пристрастен. Въпреки бъговете, харесвам SCREAMER 4x4 - само заради достоверното състезание с джипове. Но това е единственият й плюс и да не кажете, че не съм ви предупредил. Ако сте върл фен на джиповете, купете играта. Не сте ли, стойте далеч от нея, тя просто ще ви ядоса.

Svetlinko



PC Win: '95 / '98
MIN.: P II 200, 32 Mb RAM, 4xCD, DirectX
OPT.: P III 400 , 128 Mb RAM, 1 Gb HDD
Ускорител 3D: ДА; Мултиплеър: НЕ

Оценка 8/10



NASCAR RACING 4

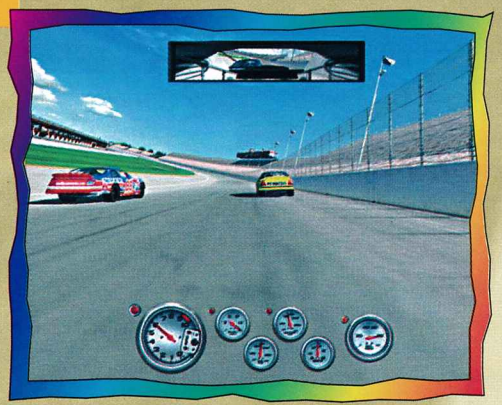
От PAPYRUS сериозно се бяха заканили, че NASCAR RACING 4 ще измести вездесъщата NEED FOR SPEED от челните места на класациите за driving-игри. За съжаление обаче не са успели, вероятната причината за което е прекалено закъснялото излизане на играта. Нейната поява бе планирана за миналата година, но поради някакви неразбираеми за обикновения геймър пречки премиерата й беше отложена и тя излезе съвсем наскоро. Никой не казва дали наистина е имало нужда от такова отлагане, но то е факт, неблагоприятен факт. Това, което трябва да кажа за играта преди да започна да я разнищвам: тя е запазила духа на Nascar-игрите, въплъщавайки в себе си и някои познати елементи, но от други игри. Сред причините тя да не се превърне в хит е, че представя спорт, който е популярен предимно в Америка - европейските фенове имат подруги интереси. Така или иначе обаче, заглавието е добро и си заслужава времето и парите... Но да оставим обобщенията за накрая, а сега да видим какво всъщност представлява NASCAR RACING 4, елемент по елемент. **Въодушевен от това, че пред мен е добър симулатор на коли**, веднага пуснах играта без да се съобразявам с всякакви настройки. По-късно се оказа, че те имат голямо значение за крайния успех, което обаче ми стана ясно малко по-сетне. Първото нещо, биещо на очи, е сравнително трудното управление, както и крайно ефектните катастрофи. Всъщност управлението не е чак толкова сложно, но несъмнено е малко странно. Има например писти, на които трябва да завивате само на ляво - да, уморително е за геймърската ръка, обаче представяте ли

Знаете ли, че игрите на PAPYRUS DESIGN, посветени на американските серии Nascar, са една от най-старите поредици не само с коли, а и по принцип. Цели 14 години изминаха, откакто Dave Kaemmer откри своята амбициозна фирма и започна да разработва игри, базирани основно на ралита и състезания с коли. По онова време геймърите направо лудваха по този жанр-първопроходец.Калпавата графика въобще не ги притесняваше, напротив - караше ги да изпадат в екстаз. Сигурно не си спомняте тези славни времена, но все пак не е зле да сте наясно, че първото заглавие, с което PAPYRUS стартира, се казваше INDIANAPOLIS 500. То събра толкова много фенове и донесе толкова много печалби на програмистите, че те веднага се оказаха способни (и далновидни) да купят лицензa за сериите Nascar - една доста сполучлива инвестиция, като се има предвид любовта на американците към този спорт. След излизането (през няколко години, разбира се) на NASCAR 1, 2 и 3 дойде време да бъде разработена и четвъртата част.

Екшън на четири колела

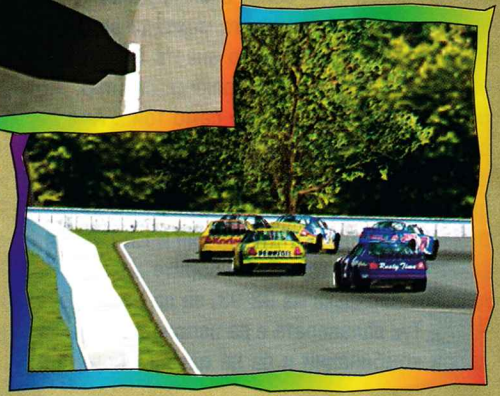
ната страна, опитвайки се да изпреварите първия, можете да се озовете след това на петошесто място да речем. Именно тук е екшънът в играта. Между първата и последната кола разликата е твърде малка, а оборотите на цялото състезание се въртят на max. Въобще всичко е адски напрегнато. Хубавото е, че с цялата тази атмосфера се свиква сравнително бързо и от неприятна, накрая тя се превръща в истинско удоволствие. Колкото до катастрофите, които въобще не са рядкост, те винаги стават по много ефектен начин. Всеки сблъсък е свързан с преобръщане, летене и какво ли не още. Когато колата се удари с голяма скорост в някой противник, тя буквално изхвърча във въздуха и за нея няма друг път освен продължаване на състезанието от последна позиция. Което далеч не означава, че играта е нереалистична. При такива скорости всяко отклонение от правилния път завършва със зверска катастрофа. Въобще човек остава с впечатлението, че създателите на играта са имали на ум на я направят максимално реалистична, макар че все пак позволят на геймърите да изключат целия реализъм от опциите, представени за нагласяне преди състезанието. Те никак не са малко и наистина заслужават внимание - въпреки че са стандартни, влияят изключително много за самата игра. **Един друг специфичен елемент допринася много за реализма в NASCAR RACING 4.** Независимо с каква кола и къде играете, всеки удар по нея нанася щети. Те са уникални и се причиняват в зависимост от това как е ударена колата. В много други игри всичко е предварително анимирано и това облекчава машината. За въпросните заглавия ви е необходима по-слабичка машина, но за сметка на това пък челен удар може да причини падане на задните стопове. Не се безпокойте, тук такова нещо никъде няма. Колата се троши по подобие на тези в COLIN MC RAE

си какво им е на истинските пилоти! Това, че въртите волана (натискате стрелката) само на една страна въобще не означава, че ще издухвате противниците, докато си четете вестника. Не знам дали си представяте, но на писта от Nascar изпреварването е голяма неприятност. Поради наклона ви се налага да се съобразявате с редица неща, които ги няма например в NFS5. Ако минете от външ-



PLATFORM: PC RELEASE : N/A P/D : SIERRA SPORTS / PAPYRUS DESIGN GROUP
GENRE: RACING SIMULATION WWW : http:// N/A

2 и CARMAGEDDON 2. Возилото ви се троши толкова реалистично, че на практика е огромен кеф да го поломите нарочно. Наистина, много е приятно поне веднъж да пробвате до каква степен можете да унищожите колата си. Тя се сбръчква, но по уникален начин и е малко вероятно втори път да я подредите по абсолютно същия начин. Направо си е същинско удоволствие да потрошите своето возило, колкото и невероятно да ви се струва! **Всичко това може да се наблюдава от четири гледни точки** - макар и стандартни, те са абсолютно достатъчни за това, от което имате нужда и могат да се използват много пълноценно. Едната е first-person вътре в колата. Тя е абсолютно класическа, но тук е прекалено реалистична. Пред вас се възправя такъв информационен масив, че пистата се превръща в едно от многото неща на екрана. Пространството, което виждате от нея, е прекалено малко, а това несъмнено затруднява играта, особено ако някой навлек ви се лепне отпред. Тази камера е подходяща само за върли фенове на реализма и е абсолютно непрепоръчителна за всички останали, защото няма никога да завършат на място, различно от последното. Следващата класическа камера е тази, която се намира малко над колата. Тя може да се наглася и с това предизвиква много приятно усещане. Виждате далеч напред и събитията, които се случват на пистата, няма да останат загадка за вас. Има още две камери, едната от които се намира на долната предна броня на колата. По много интересен начин показва и километражите (както се вижда на снимката). Тя също е удобна, макар и да не открива голяма част от пистата. При нея обаче ще трябва доста да си озорите машината, защото чувството за скоростта наистина е страхотно и се доближава до истинското. **Въобще тази игра е много лакома за ресурси. Машината, на която я тествах,** беше Pentium III на 1 Ghz, а видеокартата - GeForce 2. При тази конфигурация дори на максималната резолюция (1024x768) се постига нещо, което е много близко до съвършенство. По съвсем друг начин обаче изглеждаше играта, когато я сложих на по-стар компютър с 400 Mhz и две Voodoo2. Тогава на 1024x768 направо се влачеше, появяваха се някакви квадрати, адски много насичаше. Намалих резолюцията и нещата станаха приличи, но въобще не приличаха на приказката, на която бях станал свидетел преди няколко часа. Изводът е, че за да изпитате истинско удоволствие от играта, непременно ви трябва добра и стабилна машина. В противен случай рискувате да не видите нищо от онова, което са вложили създателите на NASCAR 4. **Като цяло графиката е много добра.** Всички коли изглеждат направо като истински, а онова, което се намира извън колата е направо съвършено. Трибуните, феновете и дърветата край някои писти са страхотно изпипани. Можете да се убедите в това дори само ако погледнете screenshot-овете на играта. Всичко е завладяно от огромна подробност. Налице са предмети, които досега не сме виждали. **А ето и може би най-добрата новина.** Лицензът на сериите от много години е при PAPYRUS DESIGN и още си е при тях. В NASCAR 4 за радост на феновете има 76 състезатели, заедно със своите коли от истинския живот. Те са идеално изкопирани върху компютърния екран, а имената и показателите им съвпадат абсолютно едно към едно. Всички звезди от ранга на Jeff Gordon, Bobby Labonte, Mark Martin са в играта. Това несъмнено е истински рай за почитателите на известните серии, а ако вие не сте ги чували, не е лошо да се позапознаете. Сигурен съм, че причината за евентуалната неосведоменост за тях се корени главно в ниската популярност на игрите Nascar и въобще на този спорт в Европа - на нашия континент Formula 1 е на първо място и надали някой скоро ще я измести. Не знам дали сте забелязали обаче, че симулациите на F1 са значително по-безинтересни от тези на Nascar, така че за избора на мотоспортния фен няма съмнение. Освен споменатите пилоти, в играта са и всички истински трасета на шампионата. Пистите всяка година са различни - едни влизат, други отпадат. В играта сега обаче те са валидните за сезон 2001/2002, така че ще изпитате истинско удоволствие, което малко от малко се доближава до чувството, което изпитва пилотът от Nascar.



В заключение: препоръчвам ви тази игра, особено ако сте фен на жанра. Тук ще се срещнете с онова нещо, наречено екшън, което не сме виждали от близо година. Мисля че е време и другите производители на компютърни симулации на ралита да ни зарадват с нещо интересно, че то каквато е суша сега... Всъщност NASCAR RACING 4 реално погледнато не е толкова добра, като изключим графиката й, разбира се. Тя обаче е най-кадърното заглавие, което се е появявало напоследък на пазара, така че няма да сгрешите, ако си го купите/намерите. Желая ви успех в надпреварите по кръглите писти на Америка.

Svetlinko

PC Win: '95 / '98 / ME
MIN.: P II 233, 64 Mb RAM, 1xCD, 350 Mb HDD
OPT.: P III 750 , 128 Mb RAM, 650 Gb HDD
Ускорител 3D: ДА; Мултиплеър: ДА

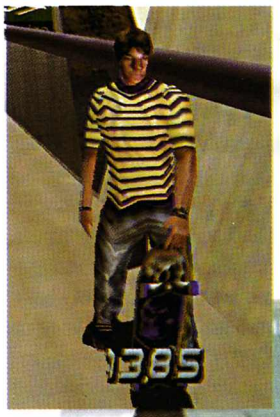
Оценка 7.5/10

TONY HAWK'S Pro Skater 2

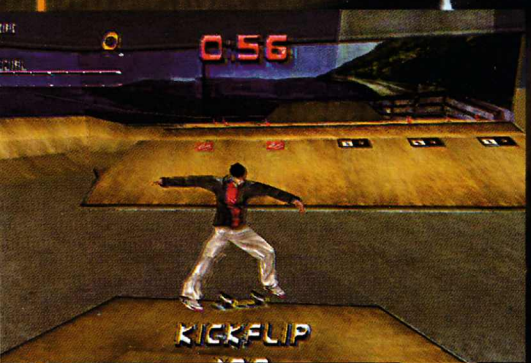
Възхвала на дъската

Ода за дъската

Признавам: не харесвам конзолите. Те ми изглеждат като осакатени компютри (като човек без крака и ръце). **В последните** две-три години обаче "телевизионните игри" май се взеха в ръце и на пазара започнаха да излизат RPG-та, 3Dshooter-и и разни други неща, които преди се смятаха за запазен терен на писитата. **Оказа се,** че платформи като PlayStation2 вече спокойно конкурират компютрите, а батко Бил обещава чудеса с неговия X-box. **Моето мнение** обаче не се промени. **Но само** по отношение на конзолите! **Вижх,** положението с игрите, излизащи за конзоли, е съвсем, съвсем друго. **Нека да не прозвучи** като предателство, ама не мога да си кривя душата. **Извинявайте, фенове на ФИФА,** но THPS2 е по-добра спортна игра. **Поне според мен!** Вярно, TONY HAWK е скейт-игра и човек трябва да си пада по такива неща. **Е, аз съм от тях,** сигурно не съм единствен и предполагам, че в нашите редици ще застанат и всички, които поне малко обичат екстремните спортове.



И като сме я подкарали към екстремност, нека сега да започнем с графиката и звука. Похвална музика - малко игри могат да се похвалят с такъв саундтрак (а още по-малко са тези, дето ви посрещат с Rage Against the Machine). Просто ще изброя някои от групите, включени в играта: Papa Roach, Naughty by Nature, Bad Religion, Powerman 5000, Rage Against the Machine, както и някои по-неизвестни като Millencolin, Dub Pistols, Fu Manchu и т.н. Стилът варира от здрав нео-метъл, през по-бързо пънкнавяващо парче, до доста по-добър от този по MTV хип-хоп. Всъщност то не може да се обясни, трябва да се чуе. Графиката не е лоша, макар да е далеч от Q или нереалния енджин. Затова пък тук движенията на скейтъра са феноменални! Героят ви се накланя при всеки завой и, возейки се върху дъската си, прави леки движения, за да поддържа скоростта й. Всеки трик се прави съвсем както в действителност. След малко игра се научавате да познавате кои скок е успешен и кой завършва трагично. При удар човекът ви се извива от болка, притиснал се за мястото на катастрофата. Цялото въздействие идва от подробностите, а от такива гледки може и вас да ви заболи! **Нивата са разчупени и с възможност за безброй комбинации.** Да не говорим за скритите места, които се достигат зверски трудно и след много преигравания. Но пък какво удоволствие! Някои захапки са взети от реално съществуващи скей-паркове. Това понякога може да ви докара дълбока депресия като знаете мизерията, в която е потънал българският скейтър. Но още по-лошото е, че не е само той... Ама да си дойдем на думата за нивата. Те са два вида: такива, в които трябва да изпълните определени неща (спри фонтана, "излъзгай" релсите на метрото, остани цял и т.н.), и състезателни. На вторите се борите за точки - нещо от порядъка на 92-93, за да минете със злато. Тук далаверата е да направиш няколко добри комбинации и да не падаш много, защото съдиите са свадливи задници (щях да напиша копелета, ама редактора... че що все пак не се изпробва, бе копеле?;)) и обичат да ви поорязват. Ама графитите! Ох, графитите! Играта буквално бъка от тях. Повечето са съвсем реални, но има и авторски на NEVERSOFT. Гарантирам, че неведнъж ще се спирате да ги разглеждате, особено в парка в Калифорния, който е покрит отгоре до долу с тях. **Видовете игра са три. Free Skate е свободно каране без време.** Single Sesion - свободно каране с време и за точки. Career пък е онова, за което ще говоря тепърва. Започвайки Career, трябва да изберете скейтър или да си направите собствен. Възможностите да създадеш свой персонаж са изумителни. Години, месторождение, блуза, панталон, кецове, коса... По този показател THPS2 бие и барби-симулаторите:). Аз обаче съм пословично мързелив и избрах едно готово про. Ако не знаете, про се нарича професионалният скейтър. В играта са включени 13 съществуващи про-та. Това са: Tony Hawk (че закъде без него?), Bob Burnquist, Eric Koston, Bucky Lasek, Andrew Raynolds, Chad Muska, Careem Campbelel, Steve Caballero, Jamie Thomas, Elisse Steamer (единствената жена про), Geoff Rowley, Rune Glifberg и Rodney Mullen. Ако трябва да кажа нещо за всеки поотделно, сигурно ще ми трябва цял брой на MG, така че мълквам. Всеки скейтър има собствени показатели, от които се вижда какво прави най-добре. По време на играта можете ги повишавате срещу определена



MGT: PLATFORM: PC, PSX RELEASE : N/A P/D : NEVERSOFT / ACTIVISION
GENRE: SPORT WWW : http://http://www.activision.com

сума, която прогресивно нараства с всяка следваща покупка. Аз лично вдигах в началото най-много на ollie, rail bal, spin и speed. Освен това про-тата се различават и по това с кой крак карат: goofy с десния напред, regular с левия напред. Това не е от особено значение, освен че имате по-голям шанс да сгрешите някой трик, ако в момента, в който го правите, сте си разменил положението на краката. Друга особеност е стилът на каране - freestyle, на рампа или и двете. **След като вече сте събрали малко пари, посетете skateshop-а.** Там можете да се сдобиете с нова дъска или да си

нагласите колесарите. Разхлабването или затягането им пряко влияе върху скоростта и маневреността. Колкото са по-затегнати, толкова по-бързи сте, но пък завиването ви става проблем. При разхлабването важи обратното. В THPS2 скейтърът може да купува дъски само от фирмата, която го спонсорира и в реалния живот. Tony Hawk и Bucky Lasek карат с Birdhouse, Koston с Girl, Chad Muska с Shorty's, Geoff Rowley кара с Flip, Elisse Steamer с Toy machine и т.н. Всеки скейтър има избор между осем дъски, но реално разлика между тях няма - от значение е само редът на купуването им. Например дали ще си купите basseball или bascketball модела на Girl е все едно, играта ви го брои като например втората по показатели дъска. Всъщност създателите на играта сигурно са спечелили повече от реклама, отколкото от продажби.

Навсякъде из нивата има всевъзможни оферти на скейтърски фирми: дъски, колесари, колелца, дрехи и каквото друго може да ви хрумне. Даже... може и да съм единственият идиот, който го е забелязал, но протата си носят собствени модели кецове. Koston е с es-ове, а Raynolds - с emerica. Комерсиализацията е побъркваща, но какво от това, щом играта е перфектна? **Количеството трикове в играта е умопомрачително!** Дори и много печени скейтъри може да се изумят. Триковете са разделени в четири категории: флипове, грайнд, грабове и специални. Най-често използваните са първите два вида, но подценяването на грабовете е сериозна грешка, защото те дават страшно много точки. Няма да изброявам трикове, вие сами ще си ги видите, само искам да кажа две думи за специалните. Това са сложни номера и всеки скейтър си има свой репертоар. При Koston например това е k-grind-a. Всъщност можете

да си купите и нечий чужд специалитет, но той струва толкова много (около 10000!!), че просто не заслужава дадете всичките си пари за такова неща, вместо да си повишите показателите например. **Смятам да поприврършвам, че ми се доиграе. И някак не ме тегли към критика.** Има някои проблеми с клипинга, но това не пречи изобщо (даже на два ти пъти ме предпази от позорна катастрофа с покрива:)).

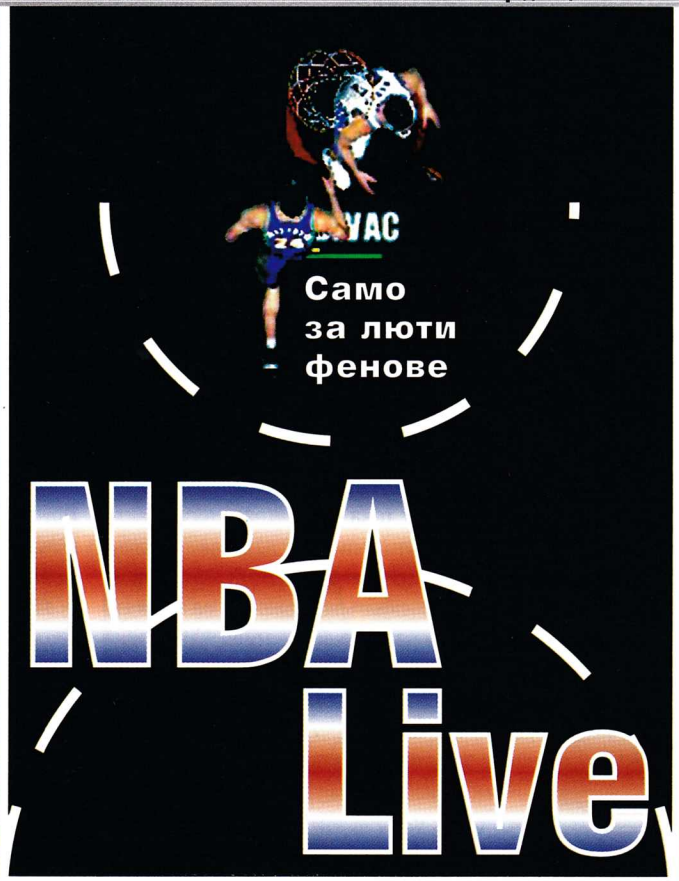
Друг упрек може да е менюто, което не изглежда много добре, а и е доста тромавичко. О, я да спра, че взех да издребнявам. Ми така е, какво да направя като просто няма какво да оплюя? Добавям и един крайно любопитен факт, на които не успях да намеря обяснение. Нито веднъж не напсувах създателите на играта при положение, че съм преигравал някои нива по стотина пъти. От тук нататък ваш проблем е да намерите THPS2 и да я изиграете (задължително!). Аз пък отивам пак да се опитам да изпързалям оная проклета табуретка, нейната кожица!

MNC

PC Win: '95 / '98 / ME
MIN.: P II 266, 32 Mb RAM, DirectX 7, 350 Mb HDD
OPT.: P II 333 , 64 Mb RAM, DirectX 7, 650 Gb HDD
Ускорител 3D: ДА; Мултиплеър: ДА

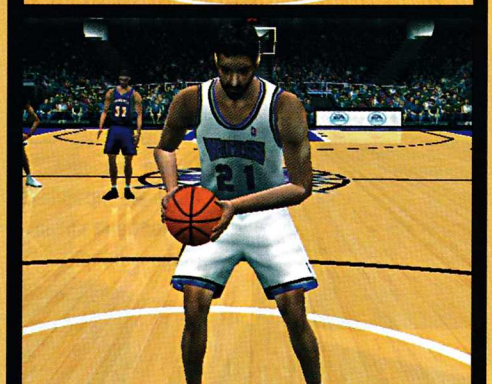
Оценка 8.5/10

PLATFORM: PC | RELEASE : 08.02.2001 | P/D : EA SPORTS DEVELOPER / EA SPORTS GENRE
GENRE: SPORTS | WWW : http:// N / A



Лошата новина: това е единствената подобна игра за PC за годината. Добрата новина е, че тя е единствената игра, от която имате нужда...

Нека да сме наясно от самото начало - имате ли NBA LIVE 2000, не е задължително да си купувате тазгодишната версия (естествено, щом разполагате с излишни пари, харчете ги, то си е ваша работа). Допълненията Live series for 2001 са толкова малко, че наистина не си струва да хвърляте още 40-ина долара за една малко по-нагиздена и гримирана версия. Въпреки всичко, ако наистина много искате да имате най-добрата възможна баскетболна игра за PC - това е играта, купете я с чиста съвест. **Графиките както обикновено са много впечатляващи,** а също и всичко останало. Като се започне с щрак-менюто и се стигне до хип-хоп таймаутите - всичко си е най-доброто в бизнеса. Има огромен брой опции и едва ли не всеки един стил на игра, който баскетболните геймъри биха си пожелали да намерят тук, включително игра човек срещу човек на кварталното игрище в двора. Трудността на играта се повишава доста при по-високите нива, конкурса за три точки е махнат и единствено PlayStation версията притежава такива чудесни предизвикателства. Както и да е, LIVE 2001 е баскетболна игра, която ще е трън в очите на много фирми. **Повечето PC геймъри са малко обезпокоени от факта,** че десктопът може да изчезне като игрова платформа покрай игровите конзоли като PS2. Ще разберете за какво ви говоря, ако поиграете NBA LIVE 2001 на PS2 и след това на компютър. Е, първата е добра, но PC версията е по-добра. Освен по-добрата графика при по-високи разделителни способности (ако PC-то ви е от най-добрите), компютърната версия има и франчайз (нещо, което липсва при PSOne и PS2), а това прибавя интересен подход на управление при играта. При PC-то има и други предимства, но за да не се задълбочавам, само ще повторя пак, че най-добрата баскетболна игра за годината този път НЕ е на конзола. **На PC-геймърите обаче ще им трябва един от тези геймпадове с бутони,** за да могат да се изкефят на всички движения, които предлага играта. А има доста нови хитри движения, както и някои специални движения като стъпки и директни подавания към коша - за всичко това обаче ти трябва време, за да свикнеш. За щастие, има доста какво да гледаш, докато навлизаш в майсторството на бутоните. Графиките са просто най-добрите за PC в момента. Всяка година EA CANADA продължава традицията да включва образите на реално съществуващи баскетболни и хокейни играчи. И макар да има още какво да се желае (следващото голямо предизвикателство са екипите им - да могат да се развяват и огъват като истински дрехи), не може да има спор за това колко фантастично изглежда всичко. Всички баскетболни кортове в LIVE изглеждат точно както съответните истински в реалния свят. Играчите и светлините се отразяват много хубаво в дървото и даже при публиката има повече дълбочина и анимация. Подобно на миналата година играта поддържа разделителни способности до 1280x1024, с един куп графични опции, които могат да се включват или изключват, за да се подобри действието. **Но даже и да оставим настрана текстурите и отраженията,** почти не може да откриете проблем със забавяне, или пък забиване на играта. Тук може би си казва думата и това, че играта не се различава кой знае колко много от миналогодишната версия. **Франчайзът ви позволява да управлявате един NBA отбор за четвърт столетие,** но този път може да търгувате с три отбора и да правите размени, за да получите най-добрата игра. Освен това (напълно в нарцистичния стил на EA CANADA) получавате отново характеристиката "put your face in the game" (сложи своя физиономия на играта), макар да не е много ясно защо ще ви се иска точно това. **Всички други начини за игра са отново тук, където ги очаквате, например сезон,** показна игра, плейоф, един срещу един, както и мултиплеърен начин, който позволява на осем играчи да играят в мрежата или в LAN. Подобно на миналата година ще видите, че игра един срещу един е не по-малко забавна от другата. С всеки състезател от играта, включително най-големите майстори от последните пет десетилетия, може да се играе на улицата. Но ако сте умни, избирайте всеки път Майкъл и след това си намирайте канарче, което да вземе в ръка геймпада срещу него... Да, ама не. **Има няколко дребни забивчици, които могат да подразнят претенциозния геймър.** Знае се, че начинаещите CPU играчи имат по-бавни реакции, което позволява на геймърите да се възползват от отнети топки и блок-изстрели. Обаче при ветераните и суперзвездите няма никаква пауза, така че подобни изстрели и отнемания на топки просто все едно ги няма, сякаш нищо не се е случило. Даже по-лошо, CPU може да отнеме от нас топката ей така, почти по желание. Така че ти и твоите съотборници не можете въобще да направите никакъв блокаж и нали разбирате какъв ще бъде резултатът? **Само че при толкова много опции почти е невъзможно да конструирате прецизно вида баскетболна игра,** която искате. Каквато и да е тя обаче, LIVE 2001 притежава почти всичко, което би могъл да си пожелаеш. Има даже и сейф, който ти позволява да си сейфваш някои скрийншотове, а след това да ги изпратиш на някой в Интернет. Е, при конзолата не можеш да направиш подобно нещо.



Voodoo Man

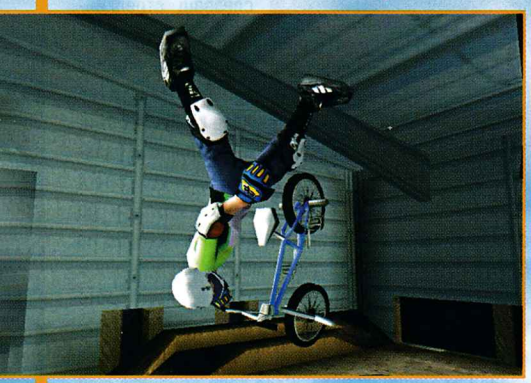
PC Win: '95 / '98
MIN.: P II 200, 32 Mb RAM, 4xCD, 100 Mb HDD
OPT.: P II 300 , 64 Mb RAM, 4xCD, 300 Gb HDD
Ускорител 3D: ДА; Мултиплеър: ДА
Оценка 8.5/10

MGT | PLATFORM: PC, PSX | RELEASE : 27.9 / 2k | P/D : ACCLAIM ENTERTAINMENT / Z- AXIS
GENRE: SPORTS | WWW : http://www.acclaimmaxsports.com/freestylebmx

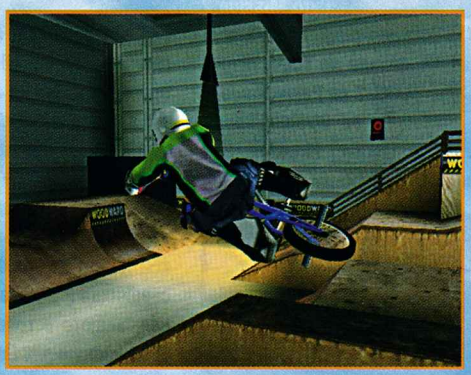
Dave Mirra freestyle BMX

ЯХАЙ ЯКО КОЛЕЛАТА

Екстремните спортове станаха доста модни в компютърните игри. То не бе сноуборд, то не бяха скейтове... В това няма лошо, дори напротив. PlayStation-геймърите имат предостатъчно подобни игрички, но нали и другите са хора и им се ще да се позабавляват с нещо такова, каквото е тази симулация на BMX за PC. Потресаващо е само като си помисли човек каква игрова пазарна яма е това: блейдове, кайтсърфинг, сърф, парашутизъм, бънджи, ловене на пеперуди и всичко друго, което може да роди стремежът към невъзможното наглед. **Оставете малко настрани и временно екстаза по хиксърите около НДК в София,** които карат по виражите на предна гума и се движат с побутване на пръстите на краката. Най-малкото, защото велосипедите им струват колкото двустаен апартамент! Но тъй като все пак говорим за тая дейност, Дейв Мира е точно една от легендите й, всъщност най-добрият. Хич и не помисляйте, че е програмист, ако и да фигурира в заглавието на играта - той просто е съответното днешно светило!. Та нашият Дейв, заедно с някъв хиксър (ша ма извините за простолюдието, ама нивгаш не съм го чувал тоя Ryan Nyqusit) са правили motioncapturing-а на играта и са се справили добре. **DMFBMX не е състезателна игра.** Казвам го образно, защото главното в нея са трикчетата. Някои могат да ви откъртят главата от кеф и се съмнявам, че има друга игра с подобни каскади (по качество) и по брой (1300). Само че са адски трудни и отначало хич няма да ви се отдадат заради скапаните велосипеди, до които имате достъп. **Освен колелото, можете да сменяте и колоездача.** Покрай едноименния десетократен световен шампион разполагате още със Shaun Butler, Joey Garcia, Kenan Harkin, Chad Kagy, Mike Laird, Troy McMurray, Tim Mirra, Ryan Nyquist, Leigh Ramsdell. Те си имат показатели като баланс, скорост на въртене, на каране и сила за скачане. А като се усъвършенствате и вдигнете нива, спонсорите ви дават ъпгрейди, джаджи, екипировка, дрешки... За джиткане разполагате с дванайсет терена. Там можете да правите каквото си щете, което съвсем го доближава



до истинското каране. Възможно е да си грайндвате спокойно по пейчици, тръбички, ръбчета, стенички - ама каквото ви хрумне. Има известни места за каране като Lot 8, San Jose Ramp Club, че дори и на личния парк на Дейв Мира (егати нахалника, тука на Паметника се бутат по 15 човека на две пирамидки...). Терените са силно интерактивни и може случайно да се подрусате (е, де - за друго става дума!) на батут или да се плеснете в градински принадлежности. **Сърцето на играта е игровият режим Proquest - тук изграждате кариера на велосипедист от класа,** изкачвайки стълбицата на успеха в състезания за аматьори, професионалисти и полубогове. А щом стигнете до последното, можете да правите някое от онези бомбастични трикчета като "540 але-хоп еднорък супермен със задно побутване на 180 и страничен граб с ракетно завъртане" (не ви будалкам - такива са имената). Вторият режим на игра е Сесия, т.е. нещо като обикновен single race на количките, само че за определено време трябва да изпълните разни каскадки. Третият режим е обикновена тренировка. **Играта я бива, но си има своите проблеми.** Камерата е прекалено близо до ездача (приказен епитет:)), което слага колелото и човека в центъра на монитора и заема половината от него. Така не може да се вижда много надалеч - същински проблем в продукт с претенциите, че предоставя пространство да ходите навсякъде; ако не друго, това поне вдига шанса да развалите някоя каскада. **Така и така сме се захванали с визуалния облик, поне да довършим.** Графиката е средна работа - не е лоша като цяло, но малки гафове я развалят. Освен споменатата камера, зле изглежда и ниската детайлност на хората. По нищо не можеш да ги различиш от обикновен работник на кабелна телевизия например, освен по лепнатата им хубава текстурка върху фланелката на спонсорите. Иначе другите неща са си в ред - отворени пространства бол (ми няма у вас в апартамента да си карате, я). Текстурите... и те като графиката - средна работа. Не са като в ASLICE, но сме виждали и далеч по-лоши. Изобщо като замижите леко, можете и да се порадвате на графиката. **Звукът обаче е далеч по-друга работа.** Всички знаем, че музикалната индустрия се е вплела здраво във всяка област, като не са подминати и екстремните спортове. Какво ти подминати, музиката е неотменна



част от тях и не може току-така да бъде пропусната. Чувате чудесни парчета на Cypress Hill, Deftones и Sublime. Звуците на самата игра не са нещо особено; всичко, което трябва да бъде там, го има - дори забавлението е доста шумно. **За AI в. случая не може да се говори.** Геймплеят е забавен. Интерфейсът е удобен и бързо се свиква с него. Какво повече очаквате? DAVE MIRRA FREESTYLE BMX е добра и увлекателна разтуха. За да няма обаче разнобой: грабвайте хисковете и нападайте рампите :)))!

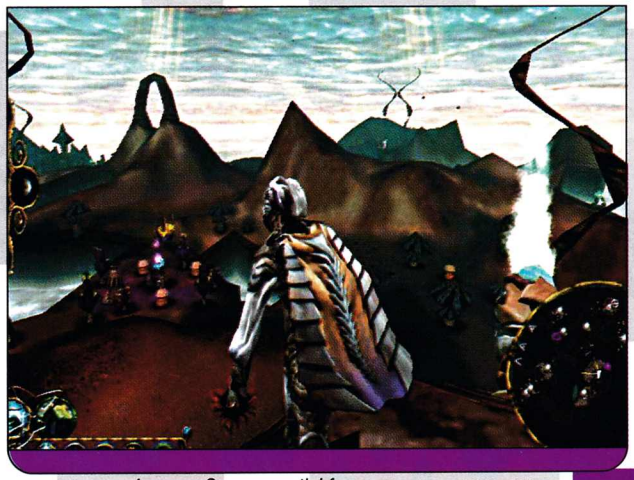
Иван Котев (Warden)

PC Win: '95 / '98 / ME
MIN.: P 200, 32 Mb RAM, 250 Mb HDD
OPT.: P II 300 , 64 Mb RAM, 500 Mb HDD
Ускорител 3D: ДА; Мултиплеър: N/A

Оценка 7/10

Pyro Mission 1

[Заглавие:] Daven, the sacred home of the Daven tree. [Цел 1:] Виж сметката на всеки, който окаже съпротива. [Цел 2:] Завземи гората за Pyro. [Атрибути на мисията:] +2 за Pyro, +1 за Charnel, -2 за Persephone, -1 за James, -1 за Stratos. [Нови единици:] Cog, Spitfire, Flame minion. [Нови магии:] Fireball.



Първо - след кът-сцената си направи manalith на фонтана от мана; после - два manahoar-а, които ти помагат да презареждаш мана от manalith-а. Трябват ти още cog-ове и flame minion-и или spitfire-и. Формирай ги в отделни групи в зависимост от възможностите им за атака и влез в селището, където ще срещнеш Faestus - нов съюзник. Междинна цел: да запазиш Faestus жив. Разходи се из селото и избий жителите с магията fireball. Превърни червените души и си направи още бойци. До гората Daven има два пъта - моста зад селището и долината на север. В нея се спотайва засада, но не би трябвало да имаш проблеми с нея, ако си използвал всичките души от селото за нови единици. На моста пък има трима пазачи, ако минаваш оттам концентрирай огъня върху друида, за да не повика помощ. Унищожи manalith-а на Persephone и си построй там твой. Влез в Daven и ще ти предложат възможност за съюз с Persephone; ако се съгласиш ще получиш друиди и рейнджъри, но ще загубиш досегашните си единици и ще трябва да се защитаваш от атаките им. Ако си караш праволинейно без да сменяш страните, междинната ти цел е да унищожиш свещеното дърво; за целта най-напред ще трябва да се справиш с всеки един друид, рейнджър и жител. Ако избиеш всички живи същества, получаваш награда от Charnel; мисията приключва щом се справиш с дървото.

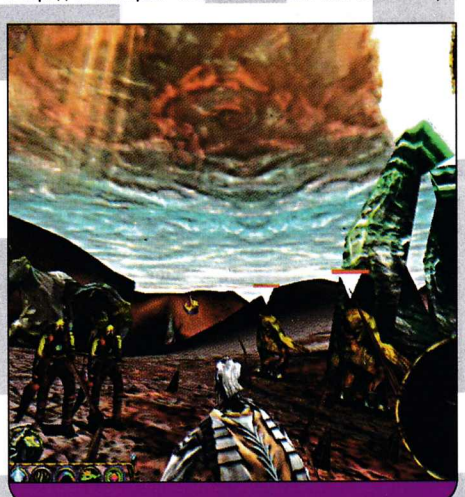
Pyro Mission 2

[Заглавие:] Urghaz, the wild and rough homeland of the trolls. [Цел:] Оскверни олтара на Yogo. [Атрибути на мисията:] +2 за Pyro, -2 за Persephone, -1 за Charnel, -1 за James, -1 за Stratos. [Нови единици:] Tickferno. [Нови магии:] Fireform. Дай напред и построй manalith и започни поне с три manahoar-а. Сложи си tickferno-то да ти пази магьосника в битка. Направи си въздушни единици - ще ти трябват за борбата с троловете. И побързай, защото те скоро така или иначе ще ти се изтърсят на главата. Помагай на войниците си със заклинанието fireform - огнено покривало около магьосника, което опърля врага, ако минете близичко до него; друга полезна магийка е fireball. Превърни всички червени души, защото ще ти трябват за щурма срещу Yogo. Започни с manalith-ите му и ги замени със свои, като най-напред премахващ пазачите им, а после и самите структури. Бъди готов за удари в гръб от негова страна. Пред олтара му ще те чака самият той, заедно с тролове и друиди. Направи оскверняващото заклинание върху tickferno-то и олтара е свършен; сега вече можеш да победиш окончателно и самия Yogo. Ако се справиш ефективно, може да има наградка.

Pyro Mission 3

[Заглавие:] Karn, a border fortress, protecting the residents of the Glebe. [Цел:] Заведи firefist-ите при шампиона на James. [Атрибути на мисията:] +2 за Pyro, -2 за James, -1 за Persephone, -1 за Charnel, -1 за Stratos.

[Нови единици:] Firefists. [Нови магии:] Ring of fire. Изпратен си да преговаряш за съюз с James; за целта трябва да предложиш на неговия шампион контингент от firefist-и. В началото към теб се присъединява и Sorcha - желателно е да стоиш покрай нея, защото в големите мелета помощта й ще ти бъде неоценима. Построй manalith на фонтана и си спретни армия от далекобойни единици и такива за близък бой. С firefist-ите се занимава Sorcha. Мръдни малко напред и ще видиш кът-сцена с изпратените от Grakkus гаргойли. Последвай ги и стигаш до нов източник на мана. Построй си там набързо каквото трябва и гледай да не губиш пратениците от поглед, ако все пак това ти се случи, просто върви към селището и ще ги намериш и тях, и Grakkus. Оказва се обаче, че преговорите не са ти стихията и получаваш задачата да победиш Grakkus. Нямаш много време преди той да се върне с помощ, така че скоростно си направи shrine на фонтана. Избий жителите и им вземи душите - трябват ти за нови firefist-и, както и за въздушни и наземни единици, които да ги подкрепят в боя срещу идващите гаргойли. Освен това остави Sorcha на първа линия и не се прави на герой. Прибирай души и си прави нови бойци; идеята е да го изтикаш обратно през долината към олтара му. Разбий му manalith-ите и ги замени с твои; оскверняващото заклинание е добре да го направиш с firefist. Прати всичките си единици срещу Grakkus и най-изненадващо накрая James ще ти предложи награда и ще заяви, че грешката при провалените преговори не е била твоя.



Pyro Mission 4

[Заглавие:] Orgren, a series of small villages, famous for the quality of their granite. [Цел 1:] Залови 20 от робите. [Цел 2:] Faestus да оцелее. [Цел 3] (опционално): Занеси съобщение на Sorcha. [Атрибути на мисията:] +2 за Pyro, -2 за James, -1 за Persephone, -1 за Charnel, -1 за Stratos. [Нови единици:] Pyromaniac. [Нови магии:] Dragonfire. Преговорите с James се провалиха и Pyro решава да пооткрадне малко души от него, за да ги приложи покрай супер оръжието си - пиродравличното динамо. Charlotte е наоколо, първо се справи с нея преди да се занимаваш с робите - тях ги виждаш на картата и само трябва да следваш стрелкичките. В началото обаче се задръж около олтара и си направи manalith-и, manahoar-и и пазачи. Примами врага да се доближи до олтара ти или твой manalith и отблъсни атаките на Charlotte. Събери достатъчно материал за армия и започни с нейните manalith-и. Фермерите просто ги остави на мира и не ги закачай. За оскверняването на олтара и' използвай pyromanic или друга здрава единица за меле. След това концентрирай огъня си върху Charlotte и повече няма да я видиш в този свят (но само в това ниво). Сега вече намери фермерите и ги вземи за роби - ориентирай се по мини картата и стрелкичките на нея. Повечето от тях няма да се противопоставят, ако все пак се намерят такива, просто ги убий. Претърси територията отвъд фермерите източно от олтара ти и ще срещнеш Sorcha; ако робите са 20, мисията е изпълнена.

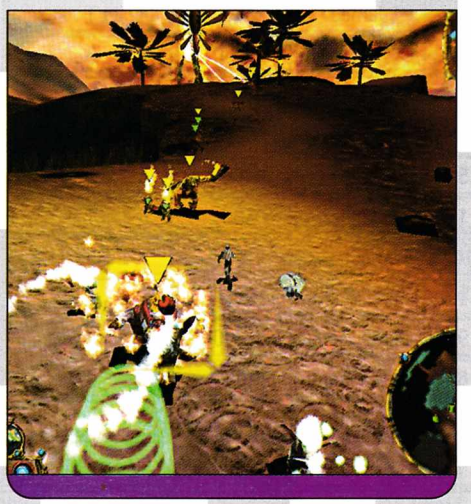
Pyro Mission 5

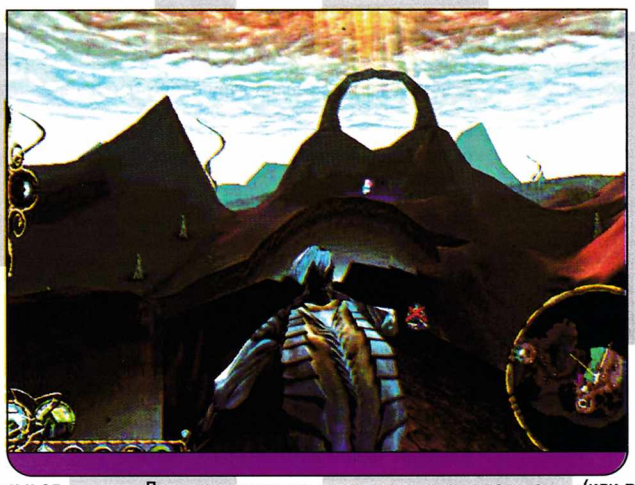
[Заглавие:] Cindercrag, home to Pyro's research and development mission. [Цел 1:] Пиродравличното динамо да оцелее. [Цел 2:] Заведи десет от робите до динамото. [Цел 3:] Победи Charlotte. [Цел 4:] Победи Grakkus. [Атрибути на мисията:] +2 за Pyro, -2 за James, -1 за Persephone, -1 за Charnel, -1 за Stratos. [Нови единици:] Pyrodactyl. [Нови магии:] Explosion. Направи си manalith и допълнителни manahoar-и, както и няколко pyrodactyl-а. Засега не тръгвай към Charlotte or Grakkus, а се отправи към фабриките - ориентирай се по стрелкичките. Обиколи внимателно около всяка от тях, за да изпратиш работниците обратно при Faestus.

Робите ги залавяш просто като ги доближиш - те ще те последват сами. Пиродравличното динамо се намира източно от олтара ти и зад първата и втората фабрика. От всяка взимаш само по трима, така че се налага да посетиш четири фабрики. Както виждаш, Pyro сам защитава динамото и няма нужда да го мислиш за атаките от страна на Grakkus и Charlotte, но пък ти се дръж на разстояние от тях - най-много им отблъсквай напливите и си попълвай запасите от души. Когато "укрепнеш" започни от manalith-ите им и ги смени с твои. След като замъкнеш десетина роби до динамото, ще се появи брояч. Имаш 5 минути, след изтичането на които динамото ще започне да атакува вражески manalith-и и олтари. Докато не започне само чакай Grakkus и Charlotte да идват и събирай душите на единиците им. Щом динамото започне да ги обстрелва, тръгни към базите и им унищожи manalith-ите, след което оскверни и олтарите с помощта на pyrodactyl. После довърши и самите магьосници.

Pyro Mission 6

[Заглавие:] Agothera, the capital of the Glebe, past bastion for the forces of James. [Цел 1:] Победи Grakkus. [Цел 2:] Победи Charlotte. [Атрибути на мисията:] +2 за Pyro. [Нови единици:] Bombard. [Нови магии:] Firewall. Построй си manalith, както и един два manahoar-а и малко бойци. Групирай ги и тръгни на запад, като бързаш колкото можеш - използвай магията за увеличаване на скоростта върху bombard-а. Стигнеш ли близо до фонтана отпред, спри малко преди него да те настигнат всичките ти единици и дай напред - посреща те засада. Наоколо няма чужд магьосник, който да ти отнема душите под носа, така че спокойно си прави унищожителните заклинания. Като свърши мелето, всичко остава за теб. Построй си manalith на фонтана и се върни при олтара си. Направи си още единици. Разходи се и из другите долини в търсене на още засади, от които да се снабдиш с души; но след всяка разходка бързо се връщай при олтара си, защото следват страховити нападения на вражеските магьосници. За целта трябва да се окопаеш добре около структурите си, да лекуваш единиците си и бързо да си вземаш обратно падналите души. Щом събереш армия от 20 до 24 единици, започни кампания до изчистване на околността от чужди manalith-и и замяната им с твои. Защитите на олтарите на Charlotte и Grakkus са доста впечатляващи, така че се налага да ги отслабиш с офанзивни заклинания. Довърши олтарите и магьосниците и получаваш награда от Pyro.





Pyro Mission 7

[Заглавие:] Arborea, the gateway to Idylliac and ancient home to the ents. [Цел 1:] Победи Abraxus. [Цел 2:] Победи Shakti. [Атрибути на мисията:] няма. [Нови единици:] Warmonger. [Нови магии:] Rain of fire. Моментално иди до фонтана и направи manalith. Пусни магията guardian на warmonger-а и го включи в някоя бойна групичка. С останалите души, с които разполагаш, си направи втори warmonger или далекобойни единици. Като за начало целта ти е просто да оцелееш в свирепите атаки на Abraxus and Shakti, а всъщност те ще бъдат премахнати от други сили. Когато те нападат, концентрирай огъня върху магьосника, а после се разправяй с враговете и техните души, иначе има ли магьосник наблизо, нямаш шанс да приберешь каквото и да било. Освен това много полезно тук се оказва заклинанието rain of fire. **Не си и помисляй за офанзива** - безполезно е. Изчаквай и се защитавай и скоро Abraxus сама ще напусне картата - остава ти само Shakti. Ако искаш вече може да се поразтъпчеш из картата и да избиеш някой и друг peasant, верен на Persephone. Няма нужда и да тръгваш срещу Shakti - незнайна сила ще го помете.

Pyro Mission 8

[Заглавие:] Idylliac, the capital of Elysium, Persephone's final stronghold. [Цел:] Победи Jadugarr. [Атрибути на мисията:] няма. [Нови единици:] няма. [Нови магии:] Blind rage, Volcano. Първите неща, които ти трябват са manalith, manahoar и guardian - например warmonger. За друго нямаш време - прикрепи guardian-а към някой отряд и погледни към хълма и по пътя зад manalith-а - Jadugarr се задава. Пусни веднага магията volcano и голяма част от задаващите се сладури повече няма да ти досаждат. Прибери им душите и си направи още три-четири guardian-а. Jadugarr скоро ще се върне, така че не ти остава нищо друго освен да се защитаваш. В паузите между атаките се телепортирай на западно намиращия се остров и построй shrine на фонтана с мана, избий и peasant-ите. Телепортирай се обратно и отблъсни пак Jadugarr. След третата му атака в кът-сцена той сам ще си тръгне, а ти получаваш задачата да победиш Hachiman. Трябва да използваш внимателно volcano-то - след приложението в първата атака го остави да се зареди, ще ти трябва срещу набезите на Hachiman. Събереш ли 20-24 единици, е твой ред да поатакуваш малко. Дай напред и построй manalith, продължи напред, но без да бързаш прекалено. Събери всичкия огън върху Hachiman и докато той временно е аут, се справи с войниците му. Внимавай при неговите manalith-и - външните са пазени от bombard-и, които най-напред трябва да отслабиш с магии и атаки по въздуха. Manalith-ите до олтара му са пазени пък от phoenixe-и, за които volcano-то върши идеална работа. Унищожи олтара и после и самия Hachiman.

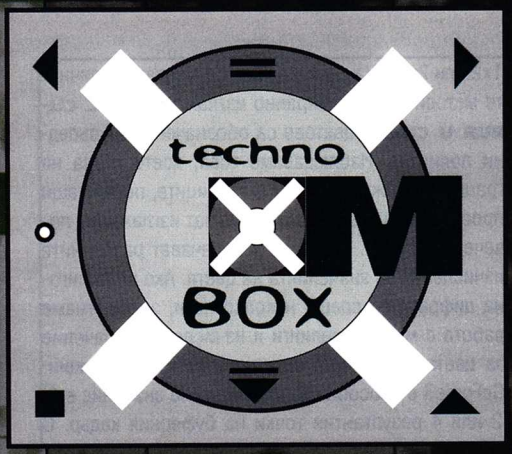
Pyro Mission 9

[Заглавие:] Thryhring, the capital of Empyrea, homeland of Stratos. [Цел 1:] Победи Abraxus. [Цел 2:] Победи Acheron. [Цел 3:] Победи Sorcha. [Атрибути на мисията:] няма. [Нови единици:] Phoenix. [Нови магии:] няма. Pyro те праща в Thryhring, дом на Stratos, заедно със Sorcha (или поне ти така си мислиш), за да се пердашиш с последните останали магьосници и богове. В кът-сцената в началото Sorcha предава Pyro и се съюзява с Abraxus и Acheron. Както вероятно се досещаш, с трима магьосници насреща и много по-многоброен враг можеш само да се отбраняваш. Построй си manalith на фонтана и сложи при него двата warmonger-а, с които разполагаш. Извикай си и phoenix - с тези единици трябва да отблъснеш ранните атаки. Като придобиеш още малко души, извикай си още един phoenix или warmonger. Важно е през цялото време да си лекуваш единиците. За да тръгнеш да нападаш чужди олтари, се нуждаеш от минимум 20 - 24 единици, повечето от които да са warmonger-и и phoenixe-и. По някое време Acheron внезапно ще изчезне и ти ще решиш, че е унищожен от Marduk. Сега остават само Sorcha и Abraxus. Започни от техните manalith-и, като ги заменяш със свои. Ще ти трябват и още manahoar-и. Олтарът на Sorcha е по-близо, така че започни с него. Phoenixe-и при manalith-ите пазят олтара, така че пусни едно volcano или blind rage и атакувай в суматохата. Направи оскверняващото заклинание на phoenix и край с олтара; намери и Sorcha по картата (освен ако не се е скрила при Abraxus) и я прогони веднъж завинаги. Продължи зад бившия олтар на Sorcha и зад няколко планини и долини е дома на Abraxus. Пътьом забелязваш идол на Ashur, както и няколко досадни ескимоса, чиито души ще ти свършат добра работа. Спретни едно shrine-че на фонтана от мана. Преди да нападнеш олтара, изчакай volcano-то да се зареди, за да можеш да го използваш. Направи и един blind rage и настъпвай посериозно. Оскверняваш олтара, убиваш Abraxus и това е всичко.

-- СЛЕДВА--

Spell Name	Level	God	Mana Cost	Description
Air Shield	2	Stratos	400	Защитна магия, създава аура около магьосника, която отразява атаките и отблъсква врага
Animate Dead	4	Charnel	300	Превръща синя душа обратното в каквото създание е била, отнема време но пак е по-бързо от прибирането на душата и извикването после на създанието
Blind Rage	8	Pyro	1,800	Насочва единиците към най-близката цел
Bombardment	7	James	1,500	Бомбардира с канари ограничена област
Bore	9	James	1,800	Израза в дън земя да потънеш може да се отнесе към тази магия буквално; за съжаление не действа върху структури и магьосници
Bovine Intervention	8	James	1,800	Зашеметяваща целта бомба
Chain Lightning	4	Stratos	800	Светкавица, преминаваща през много противници едновременно; най-целесъобразна срещу компактни групи врагове
Charm	8	Persephone	1,800	"Очарова" врага и го кара да дезертира
Cloudkill	8	Stratos	1,600	Създава елетрическа буря над избраната цел и трае няколко секунди, прецаква и собствени единици, ако са твърде близо
Death	9	Charnel	1,800	Извиква grim reaper с ножици вместо ръце; абсолютно смъртоносна машина, обаче може да пречука и собствените единици
Demonic Rift	5	Charnel	1,000	Намалява маната и живота на врага в определен ареал
Dragonfire	4	Pyro	800	Създава огнен дракон, който пердаши няколко противника едновременно
Erupt	4	James	800	Локално земетресенийце
Ethereal Form	2	Persephone	400	Прави магьосника непобедим за кратко
Explosion	5	Pyro	1,000	Взривява земята под краката на врага; наранява го чрез огън и шрапнели
Fence	7	Stratos	1,400	Издига електрическа ограда, която изпържва всеки опитал се да я прекоси
Fireball	1	Pyro	300	Запраща огнена топка по целта
Fireform	2	Pyro	400	Създава огнена аура за защита и атака около магьосника - нека се доближат ако им стиска
Firewall	6	Pyro	1,200	Прави стена от огън пред целта
Freeze	3	Stratos	400	Замразява временно целта в блок лед.
Frozen Ground	6	Stratos	1,200	Замразява земята под целта, а тя превръща временно в лед всичко наблизо
Grasping Vines	3	Persephone	500	Лози, обездвижващи временно врага
Halo of Earth	5	James	1,000	Кръг от камъни, изпращан от магьосника към близките противници
Healing Aura	6	Persephone	1,200	Лекува близките създания
Insect Swarm	1	Charnel	300	Праща рояци насекоми към целта
Intestinal Vaporization	8	Charnel	1,800	Взривява избраната цел
Lightning	1	Stratos	200	Праща кълбо светкавица по врага
Meanstalks	9	Persephone	1,800	Стъбла, сграбчващи и подхвърлящи каквото им попадне
Plague	7	Charnel	1,500	Облаци чума се спускат върху врага; могат да пострадат и близки собствени единици

Creature Name	Level	God	Mana Cost	Souls Required	Creature Name	Level	God	Mana Cost	Souls Required
Abomination	8	Charnel	1,100	3	Flummox	6	James	1,000	3
Blight	7	Charnel	700	2	Gargoyle	3	James	300	1
Deadeye	6	Charnel	1,000	2	Ikarus	7	James	1,000	3
Fallen	2	Charnel	300	1	Jabberocky	9	James	1,300	4
Hellmouth	10	Charnel	1,900	5	Rhinok	10	James	1,900	5
Locust	3	Charnel	300	1	Taurock	5	James	700	2
Necryl	4	Charnel	600	2	Trogg	1	James	300	1
Netherfiend	6	Charnel	1,000	2	Dragon	10	Persephone	1,900	5
Scythe	1	Charnel	300	1	Druid	1	Persephone	300	1
Styx	9	Charnel	1,300	4	Ent	9	Persephone	1,300	4
Basilisk	4	James	600	2	Gnome	6	Persephone	1,000	2
Boulderdash	8	James	1,100	4	Gremlin	7	Persephone	1,000	3
Earthfling	2	James	300	1	Mutant	8	Persephone	1,100	3



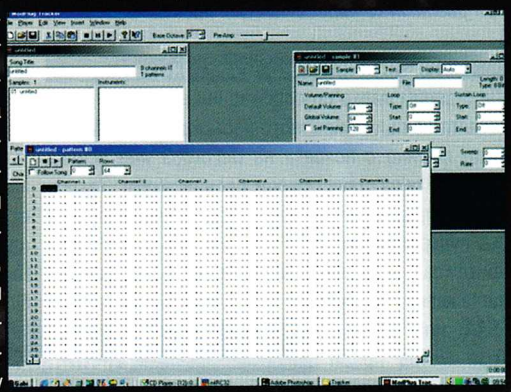
Направи си сам техно!

В новата рубрика НАПРАВИ СИ САМ ще говорим как се прави музика с помощта на компютър

КАК СЕ ПРАВИ ПЕСЕН?

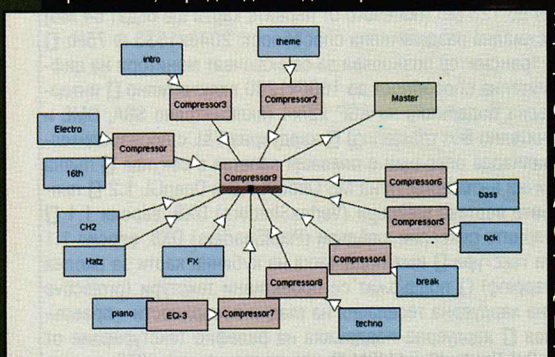
Сигурно сте забелязали, че напоследък има бум в музиката. Горе-долу всеки с PC и някакъв софтуер композира/музицира. Каква е тайната, която дели "щайгата" от готовата песен? **Най-общо** казано, има два типа софтуер за правене на музика с PC. Единият са програмите, които генерират звук (т.нар. синтита), а другият - програми, които просвирват вече записани парчета музика (т.нар. тракъри). Сега ще поговорим по-подробно за втория тип. **Логиката** на тракъра е елементарна. Взимате даден записан звук (семпъл), просвирвате го с различна скорост и той звучи с различна височина. Като подредите няколко семпъла (например ритъм, бас линия и мелодия) в различните канали на тракъра, те звучат едновременно. После, ако сте късметлия и сте се сдобил с хубав тракър, може да имате и ефекти върху каналите, филтрите и т.н. **Преди музиката да стане** "за масова консумация", близо 80% от хауса се пишеше на тракъри. Не се заблуждавайте - макар да се считаше, че това е ъндърграунд музика, доста от известните хитове са "траквани", преди да бъдат презаписани и преработени в студио. Тракъри се наричат и операторите, които тракват. Тези специалисти доскоро минаваха по графата неуспял DJ, но всъщност изобщо не е така. DJ-ят прави музиката на живо, в клуб или на парти. Тракърът е по-offline: той събира семпли, мисли ги, смесва ги, променя ги, слага ефекти - докато му хареса. Макар че повечето тракъри да се занимават и с DJ-стване. И обратното...

Програмата, която обърна представите за правене на музика, е Fast Tracker 2. Тя е сред първите що-годе добре звучащи тракъри (макар и под DOS) - с 32 канала и теоретично безкрайно много семпли. И макар да е с доста тежък и труден интерфейс, FT2 е жива революция в компютърната музика (от сигурни източници знам, че дори и днес много хора тракват на FT2). Много се говореше за FT2 за Windows, която така и не видяхме. MadTracker се опита да докара FT2, но все пак се усеща разликата. Разбира се, FT2 не е перфектна. Няма например ефекти в реално време - нещо, което ImpulseTracker предлага много преди това. Въпреки този недостатък, много от старите тракъри и днес се сещат с носталгия за "първите тракове".



Добре, но какво ми е нужно сега?

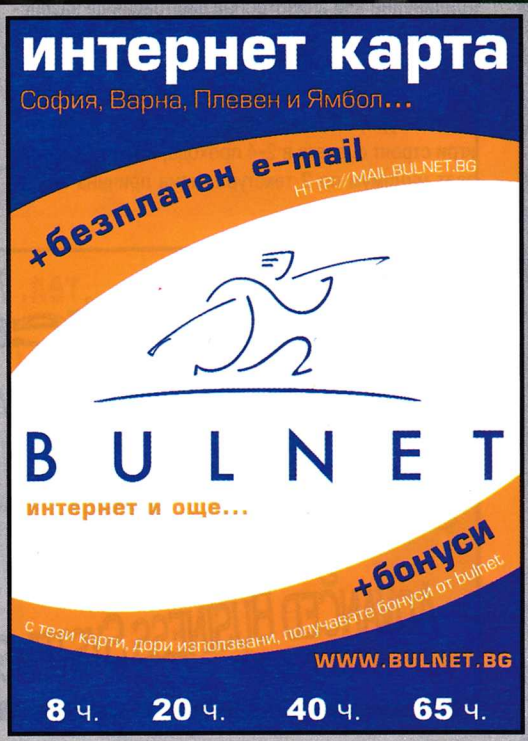
Първо, PC, разбира се. Звукова карта (не е задължително да е LIVE!, може и да е някое "менте" като Yamaha или друго.) За FT2 е нужно картата да може да работи и под DOS. **Като начало** намерете някакъв тракър (Fast Tracker 2 или, ако не сте DOS-фенове, MadTracker или ModPlug Tracker от www.maz-sound.com -> trackers). На същия този сайт има и богата колекция от семпли, които можете да източите - от живи инструменти (китари, флейти), през синтетични (всякакви форми на електронно синтезирани звуци), до специфични ефекти (жаби, коли, самолети). Ако не ви мързи, направете си собствен семпъл - например запишете как лае кучето на съседите и отгоре натоварете ефекти до самозабрава:). Из Интернет има адски много семпли - само да имате нерви да търсите. **След като имате** "изходните материали", пуснете тракъра. Някъде из него има ADD INSTRUMENTS или ADD SAMPLES. Най-добре е семплите да са в 16-bit PCM WAV mono - това е най-универсалният формат. След това изберете един семпъл и с клавиатурата напишете няколко ноти (по-конкретен съвет не мога да ви дам, при различните тракъри е различно). Пуснете ги. Чуйте ги. Променете ги. Докато ви хареса. (Хитър номер за не-патриоти: намерете нотите на химна, напишете ги и сложете някой готин семпъл - примерно жабешко крякане - и чуйте как се крякa химн;)!) Най-лесният начин е да намерите готов семплиран ритъм, да покриете отгоре с някакъв друг семпъл (Ъпсурт избраха Васко Кеца) и да добавите един бас - и ей я на, песента е готова! **В повечето случаи тракването** писва преди да почнете да правите нещо що-годе хубаво. Затова ви съветвам: намерете някой готов трак и го разгледайте. Това е най-лесният начин да проумеете логиката на тракването.



Съвети за младия тракър

[1]. Намерете хубави колонки. Не СИЛНИ, а хубави! Да имат добър и чист звук. **[2].** Намерете качествени семпли. От хубави семпли не винаги стават добри тракове, но от лоши семпли ВИНАГИ стават лоши тракове. **[3].** Не се отказвайте! Ако нещата не звучат както ги мислите, починете си и след час пробвайте пак. **[4].** Нали знаете: ако правите всичко с явния прицел да направите супер хит, няма да стигнете доникъде! **[5].** Най-добрият тракър е този, който обменя опит (и семпли!) с другите тракъри. Ако желаете, елате при нас - в IRC, канал #trackers на UniBG (сървър irc.omega.bg). **[6].** И последно - честно казано, от тракване досега никой пари не е видял (поне аз не знам!). Така че правете си кефа, другото ще дойде само;).

[edi_bedi]



Предварителен оглед на утрешна видеокарта

"Бизнес е изкуството да се измъкват пари от чуждия джоб без да се прибягва до насилие."
(М. Амстердам)

Навън вече мирише на пролет, въздухът ни обгръща със свежест, птиците чуруликат. Душата жадува за слънчице, за зеленина, за нова любов... А може би не само за една!?! Кой знае още как може да се охарактеризират чувствата на човек, срещнал нещо любимо, нещо ново, нещо вълнуващо - например графичен ускорител от най-новото поколение. За какво друго си струва да се похарчат пари, ако не за любимото? Ами... за NVIDIA GeForce3. Сега ще разбе-

рете защо.

Виж табл. 2. Не е трудно да се забележи, че в окончателната спецификация практически нищо не се е променило. Уточненията се отнасят до точния брой на транзисторите и параметрите на паметта. По-надолу в този текст ще ви запознаем с някои аспекти на реализацията на новата технология в GeForce3, ще направим обширен и подробен анализ на производителността и ще проследим как се изменя тя при използваното на различните технологични новости. За да се направи този анализ, са проведени различни тестове, както и реални приложения.

Филтрация и fillrate

Чипът има два текстурни блока на всеки от четирите пикселни конвейера (както и GeForce2 GTS/Ultra). Разликата е, че е реализирана възможността да се натрупват резултатите от работата на текстурните блокове: може да се комбинират до 4 текстури за един проход. В случай на употреба на трилинейна или анизотропна филтрация се задействат едновременно два блока, като се намалява броя на текстурите, които се комбинират едновременно (например: една трилинейна и две билинейни текстури). Отчитайки дори това, че днешните игри строят сцената в 2-4 прохода, и то като използват минимум по 2 текстури, няма причина за паника. Да, очаква ни забележимо падане на производителността, особено при 32-точкова анизотропна филтрация. Положението обаче не е толкова напечено, защото в реалните приложения само една основна текстура се филтрира с такива загуби. Картите за осветяване и отражение, текстурите за детайлизация и други такива не изискват даже и трилинейна филтрация. И така, включвайки анизотропната филтрация, трябва да бъдем готови психически за падането на скоростта с проценти. По-нататък подробно ще поговорим за скоростта и качествата на анизотропията на конкретните прило-

жения, а сега да видим различните вариации на комбинирани филтрации, които може да се получат при различните чипове за един проход. **Виж табл. 1.**

Пълноекранно изглаждане

Ще отделим малко по-особено внимание на технологията на пълноекранното изглаждане (FSAA), защото именно с появата на GeForce3 има всички шансове тя да стане приложима навсякъде. За разлика от предишните чипове, където имахме работа със суперсемплинг (SS FSAA или SSAA), GeForce3 притежава възможността да прави пълноекранно изглаждане на основа на мултисемплинга (MS FSAA или MSAA). Този метод прави съществена икономия на текстурния fillrate - използва едно изчислено значение на цвета за всички пиксели в изглаждащия блок (като правило, 1x2 или 2x2). На схемата ясно се виждат различните методи за пълноекранно изглаждане. **Със синия и синия** цветове са обозначени два съседни полигона. Наблюдаваме това, което става на границата между тях. Точно границите, пораждащи прословутата стъпалност, изискват изглаждане повече от всичко. Цифрите обозначават различните изчисления за значенията на цвета. Ако на полигона цифрата се среща няколко пъти, значи имаме работа с мултисемплинги и изчисленото значение за цвета се записва веднага в няколко позиции. GeForce3 е способна да запише едно значение в 1, 2 или 4 резултантни точки на буферния кадър. С черните линии е отделен блокът за изглаждане, в рамките на кой-

то се записват еднакви значения за мултисемплинга и различни за суперсемплинга. Отделена е и област, използвана за формиране на резултантния цвят в точки, изведени на екрана на монитора. Обърнете внимание, че тази област не съвпада непременно с някой блок за изглаждане - тя може да преминава и на територията на съседните, като за да се обозначи това се указва броят на точките, използвани при формирането на окончателното значение (например 5 или 9 tap). По такъв начин се реализира един вид постфилтър, изглаждащ също изображението като цяло. **Но не си мислете**, че мултисемплингът е съвсем "безплатен" от гледна точка на производителността. Първо, необходима е постобработка, превръщаща буфера, разчетен с начална разделителна способ-

Таблица №2

Спецификации на GPU GeForce3

[] технологичен процес на производство: 0.15 мкм [] брой транзистори: 57 милиона [] честота на графичното ядро: 200 MXц [] брой на пикселните конвейери рендеринг: четири [] брой на текстурните блокове за всеки конвейер рендеринг: два [] възможност за налагане до четири текстури на един пиксел за един проход (изискват се два такта, ако броят на комбиниращите се текстури е повече от две) [] памет интерфейс: 128 бита [] поддържа памети тип DDR SDRAM/SGRAM [] изход на картите на база GeForce3 ще бъдат на 3.8 нс памет, работеща на честота 230 (460) MXц [] пикова пропускателна способност на шинната памет (230 MXц DDR): 7 Гб/с [] поддържа обем на локална видеопамет до 128 Мб (повечето от първите карти ще бъдат 64 Мб) [] RAMDAC: 350 MXц [] максимална разделителна способност: 2048x1536 @ 75Hz [] интегрираният в чипа TMDS трансмитер позволява да се включват монитори на цифров интерфейс (DVI), разделителна способност до 1600x1200 включително [] интерфейс на външната шина: пълна поддръжка на AGP x2/x4 (включително SBA, DME и Fast Writes) и PCI 2.2 (включително Bus mastering) [] хардуерна T&L с производителност, еквивалентна на 76 милиарда операции с плаваща запетая в секунда [] пълна хардуерна поддръжка на всички възможности на MS DirectX 8.0 и OpenGL 1.2 [] пълно поддържане на хардуерните вертекс шейдъри (VertexShaders) DX8, версия 1.1 [] пълно поддържане на хардуерните пикселни шейдъри (PixelShaders) DX8, версия 1.1 [] има поддръжка на обемни текстури [] има поддръжка на кубични карти за околна среда (Cube environment mapping) [] поддържат се проективни текстури (projective textures) [] има поддръжка на хардуерна теселация на гладки повърхности - правоъгълни и триъгълни RT Patches [] хардуерна поддръжка на релефно текстуриране от следните типове: Embosing, Dot Product3 и EMBM [] има поддръжка на S3TC и всичките пет DXTC метода за компресия на текстури [] има поддръжка на отрязване на примитиви по произволно зададена плоскост [] има поддръжка на FSAA на основа на различни методики на мултисемплинга (MSAA) [] хардуерни средства за икономия на пътечки и пропускане на видеопамет: поддръжка на формат-буфера за дълбочина (compressed Z) и ранно определяне на видимостта на точките (HSR на база early Z test) [] поддържа текстури с размер до 4096x4096 @ 32 bit

ност, в резултантно изображение. Второ, увеличението (2 или 4 пъти) на размера на изходния буфер съществено натоварва шинната памет. Трето, на края на полигоните сме принудени да разчитаме няколко значения на цвета за всеки блок на изглаждане, т.е. колкото повече малки полигони има, толкова повече расте загубата на производителност. Както и да е, подобен подход (при реалните приложения) получава предимство, в сравнение с методите SSAA, което може да се види и на практика. Освен това патентованият от NVIDIA метод 1x2 MSAA с подозрителното наименование Quincunx позволява да се получи близко до 2x2 SSAA качество на изглаждането при съществено по-ниско падане на производителността.

Кеширане и балансиране

Огромното количество транзистори в GeForce3 не е напразно. Резултатите от тестовете показват, че архитектурата на чипа е много по-съществено балансирана, отколкото предишното творение на NVIDIA. Инженерите на NVIDIA казват, че множеството кешове (за значението на текстурите, за буфера кадри, за дълбочината и за геометричните данни) и специалната "кроссбар" архитектура (която позволява да се оптимизира достъпа до различни блокове на чипа към избрани от паметта или получавани от процесора данни, а също и към резултатите от работата на предишните блокове) помагат на GeForce3 да не губи напразно нито един такт за реални задачи. Чипът използва своя потенциал почти 100%. Едно такова заявление обаче трябва да се провери и на практика, за да се уверим, че милионите транзистори и десетките човекогодини, прекарани в разработка, наистина не са отишли на вятъра. **Няма** съмнение, че добре балансираният чип се проявява еднакво във всякакви задачи, докато излишната мощност в отделните блокове означава просто излишни пари за сметка на купувача. Тази скрита мощност би могла да се освободи в много реални приложения. Точно затова не е имало смисъл да се увеличава повече броя на конвейерите и/или текстурните блокове. Какво е направено вместо това? По-напред обаче нека да видим как изглеждат дългоочакваните карти на база GeForce3.

Таблица-№1

Метод на филтрация	GeForce3	RADEON	GeForce2
1 билинейна текстура	1 makm (800)	1 makm (366)	1 makm
2 билинейни текстури	1 makm (800)	1 makm (366)	1 makm
3 билинейни текстури	1 makm (800)	1 makm (366)	-
4 билинейни текстури	2 makma (400)	-	-
1 трилинейна	1 makm (800)	1 makm (366)	1 makm
1 трилинейна + 1 билинейна	2 makma (400)	1 makm (366)	-
1 трилинейна + 2 билинейни	2 makma (400)	-	-
1 анизотропна (8 точки)	1 makm (800)	-	1 makm
1 анизотропна (16 точки)	2 makma (400)	2 makma (183)	-
1 анизотропна (24 точки)	-	2 makma (183)	-
1 анизотропна (32 точки)	4 makma	-	-
1 анизотропна (8 точки) + 1 билинейна	2 makma (400)	-	-
1 анизотропна (8 точки) + 2 билинейни	2 makma (400)	-	-
1 анизотропна (16 точки) + 1 билинейна	3 makma (266)	2 makma (183)	-
1 анизотропна (16 точки) + 2 билинейни	3 makma (266)	-	-

* В скобите са посочени теоретичните значения на пикселния fillrate.

Карти, монтаж и драйвери

Мигом трябва да се отбележи, че заявените от производителите образци, съответстват 99% на серийните карти (възможно е леко да бъде изменена PCB и чипът памет да има радиатори за охлаждане), които скоро ще бъдат пуснати в продажба.

ASUS AGP-V8200

Картата има AGP x2/x4 интерфейс, 64 MB DDR SDRAM памет, разположена в 8 микросхеми на лицевата страна на платката. **Микросхемите** на паметта са произведени от компанията Elite Semiconductor Memory Technology (марките EliteMT и ESMT принадлежат на тази фирма) и имат време за достъп 4 ns, т.е. чиповете на паметта са разчетени за работна честота 250 (500) MHz. Всъщност

Softcom-97 "Softcom-97"

Магазин - бул. "Христо Ботев" №29; тел. 951 61 06, 54 75 62; факс 951 59 62

Genuine Intel Motherboards, Processors, Networking etc.

Intel BOXCA810EA "Cayman 2" 4Mb 3D Video&Creative PCI 128 ATA/66 - 134$
Intel KD815EEAA "Easton" 3D Video&Creative PCI 128 AGP4x ATA/100 - 134$
Intel KD815EEAAL "Easton" 3D Video&Sound 10/100 Lan AGP4x ATA/100 - 146$
Inetl D850GB "Garibaldi" Pentium 4 Motherboard - 255$

INTEL®PRO/100+ OEM PCI Lan - 42$
INTEL®InBusiness™ 8PORT 10/100Mb FAST HUB - 117$

PQI 128Mb SDRAM PC133 LifeTime Warranty - 65$

Богат избор на: консумативи за мастилено-струйни, лазерни и матрични принтери; компютърни конфигурации, аксесоари и мултимедия; оригинални компютърни игри и др.

Гаранционният срок на продуктите на Intel е 36 месеца.
В цените не е включен ДДС.

паметта функционира при честота 230 (460) MHz. Аналогична е ситуацията и при картата, на база GeForce2 Ultra, където честотата на паметта е понижена, за да се повиши стабилността на работата. **На графичния процесор** е разположен обичайният охладител (вентилатор), който в своето време е бил напълно достатъчен за охлаждане на GPU GeForce2 GTS. Бяха се пуснали слухове, че GeForce3 грее много, но това не е вярно. Въпреки колосалния брой транзистори в чипа, новият технологичен процес 0.15 мкм с полуслоен дизайн е позволил да бъде създаден процесор с доста ниско енергопотребление и топлоотделяне. Ако се вгледате в снимката на корпуса GPU, ще видите, че той все още е маркиран с кодовото име "NV20". **Друга особеност** на новия дизайн на PCB-картата на база GeForce3 - има два начина на монтаж за TV-out: непосредствено на самата PCB и чрез дъщерна платка с TV-out (това вече сте го виждали при картата на база GeForce2). Дизайнът на PCB-картата на GeForce3 предвижда наличието на DVI-I интерфейс. Не е зле да знаете, че разработчиците са сменили местата на гнездата VGA и DVI, пренасяйки първото най-отгоре на PCB.

Овърклокване

При наличие на допълнително охлаждане даденият екземпляр от картата работеше стабилно при честота на ядрото и паметта съответно 220/255(510) MHz. Това всъщност е най-ниският резултат от овърклокването при всички разгледани тук видеокарти.

ASUS AGP-V8200 Deluxe

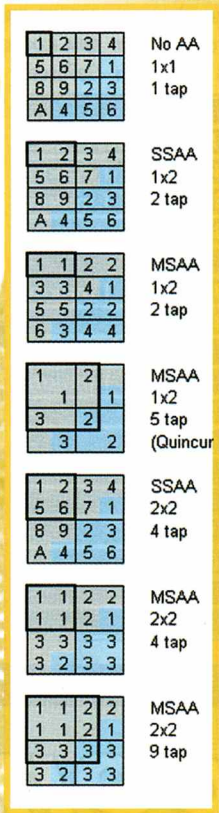
Картата има AGP x2/x4 интерфейс, 64 MB DDR SDRAM памет, разположена в 8 микросхеми на лицевата страна на платката. **Микросхемите** на паметта, произведени от Elite Semiconductor Memory Technology, са разчетени за работна честота 263(526) MHz. Независимо от рекордно ниското време за достъп 3.8 ns, паметта функционира с честота 230 (460) MHz, за да се повиши стабилността на работата на картата като цяло. Няма охлаждащи радиатори на модулите на паметта. Картата AGP-V8200 Deluxe е изцяло проектирана от инженерите на ASUSTeK с цел да се реализира поддръжка на традиционните за серията Deluxe функции - такива като приемане и дигитализиране на видеопоток, изход за телевизионно изображение и работа със стереоочила. Напомням отново: разглеждаме мостра, т.е. опитен образец, така че при серийните видеокарти може да има някои различия. В този текст например не се спираме на ТВ-функциите и стереорежима, защото те още не съответстват на програмното осигуряване от ASUSTeK. На графичния процесор е поставен обичайният охладител, но той вече е по-ефективен, отколкото при картата от серията Pure. И пак трябва да се подчертае, че независимо от огромния брой транзистори, графичният процесор се нагрява съвсем умерено. **Въпреки** че разглеждаме само мостри на карти на GeForce3, можете да видите как изглежда дизайна на кутията, в която ще се поставят видеокартите ASUS AGP-V8200 Deluxe.

Овърклокване

При наличие на допълнително охлаждане даденият екземпляр от картата работеше стабилно при нестандартна честота на ядрото и паметта, съответно 225 и 260(520)MHz. Това всъщност е най-високият резултат от овърклокването при всички разгледани тук видеокарти.

Leadtek WinFast GeForce3

Картата има AGP x2/x4 интерфейс, 64 MB DDR SDRAM памет, разположена в 8 микросхеми на лицевата страна на платката. **Микросхемите** на паметта (произведени от Elite Semiconductor Memory Technology, с време за достъп 3.8 ns), са разчетени за работна честота 263(526) MHz. Както е по спецификация, паметта функционира при честота 230 (460) MHz. Охлаждащите радиатори на модулите на паметта отсъстват, но при серийно пусканите карти ще ги има. Подобно на ASUS AGP-V8200, представената платка е изпълнена точно по еталонния дизайн от NVIDIA и всички серийни карти ще имат почти същия вид. Интересно е да се отбележи, че с пускането на видеокартите на база GeForce2 Ultra, компанията Leadtek се отказа от традиционния за нея лимонено-жълт цвят на PCB и се спря на тъмно-зеленикаво. Видеокартата Leadtek WinFast GeForce3 е снабдена с пълен набор от допълнителни функции от рода на TV-out (всъщност той е монтиран на самата PCB, а не дъщерната карта) и DVI-интерфейс за включване на цифрови монитори. Забележете, че новият дизайн предвижда вграждане на VGA-гнездо в горната част на PCB, а DVI обратно - в долната част. И още: независимо, че GeForce3 няма втори RAMDAC или втори CRTC, тя има интегриран TDMS предавател, който позволява да се изведе изображение както чрез цифров, така и чрез аналогов интерфейс. Освен това аналоговият сигнал с RAMDAC е дублиран и на аналоговите изходи на DVI-I слота. Ако се включи към DVI-I слота преходник DVI-to-VGA (с каквито са окомплектовани някои видеокарти), ще видите копие на картините, които излизат на VGA монитора. Това е направено, за да могат да се включват аналогови монитори, имащи само DVI-I конектор. Този факт навежда на мисълта за перспективата на окончателното замиране на VGA слотовете. На графичния процесор е поставен традиционният за Leadtek огромен радиатор с вентилатор, който осигурява ефективно охлаждане. **Независимо** че разглеждаме само мостри на карти на Leadtek WinFast GeForce3, можете да видите как изглежда дизайна на кутията, в която ще се поставят видеокартите.



Овърклокване

При наличие на допълнително охлаждане даденият екземпляр от картата демонстрира стабилна работа на графичното ядро и видеопаметта на честоти съответно 220 и 255(510) MHz. Това е един среден резултат от овърклокването при всички разгледани тук видеокарти.

Gigabyte GA-GF3000D

Картата има AGP x2/x4 интерфейс, 64 MB DDR SDRAM памет, разположена в 8 микросхеми на лицевата страна на платката. **Микросхемите** на паметта (Elite Semiconductor Memory Technology, време за достъп 3.8 ns) са разчетени за работна честота 263(526) MHz. Както е по спецификация за карти на база GeForce3 от NVIDIA, паметта функционира при честота 230 (460) MHz с цел повишаване стабилността на работа. Охлаждащите радиатори на модулите на паметта отсъстват, но при серийно пусканите карти ще ги има. Вижда се, че по дизайн GA-GF3000D практически не се отличава от предишните карти, т.е. картата от Gigabyte е направена по еталонния дизайн от NVIDIA. Между другото, почти всички серийни карти на база GeForce3 ще се произвеждат точно по еталонния дизайн. Затова картата от Gigabyte винаги ще може да се познае по яркия лазурен цвят на PCB, който е нещо като визитна картичка на тази уважавана компания. Видеокартата Gigabyte GA-GF3000D е снабдена с пълен комплект функции: TV-out (но този път TV-out е монтиран на дъщерната карта) и DVI-интерфейс за включване на цифрови монитори. Ако се намери преходник DVI-to-VGA, от видеокартата GA-GF3000D ще може да бъде изведено чрез гнездо DVI на допълнителен монитор - копие на картината, която е на основния монитор. При това няма никакви опции в настройката на драйверите и те изобщо не трябва да се сменят, макар че вторият монитор копира данните, влизащи в първия. На графичния процесор са монтирани много ефективни радиатор и вентилатор. **Разглеждаме** опитен образец GA-GF3000D, който е доставен без специален Retail комплект, но вие със сигурност ще оцените дизайна на кутията, в която ще се поставят серийните видеокарти от Gigabyte.

Овърклокване

При използване на допълнително охлаждане даденият екземпляр от картата демонстрира стабилна работа на графичното ядро и видеопаметта на нестандартни честоти, съответно 225/255(510) MHz. Това е среден резултат от овърклокването при всички разгледани тук видеокарти. Апропо, опитът да се тестват ранни екземпляри на карти на база GeForce2 показва, че графичното ядро на серийните карти се овърклоква по-добре.

Монтаж и драйвери

Преди да разгледаме (в следващия брой на MG) работата на програмното осигуряване и резултатите от проверките, ето каква е конфигурацията на тестовия стенд: [] процесор Intel Pentium III 1000 MHz; [] системна платка Chaintech 6OJV (i815); [] оперативна памет 256 MB PC133; [] хард диск IBM DPTA 20GB; [] операционна система Windows 98 SE. [] На стенда са използвани монитори ViewSonic P810 (21") и ViewSonic P817 (21"). Относно пълноценната поддръжка на новия графичен процесор - засега само чрез драйвери, версия 10.50 (бета). Веднага след пускането на драйверите за GeForce3 непременно ще анализираме и тях. Тестването е проведено при изключен VSync, а за сравнителния анализ са използвани видеокарти ATI RADEON 64MB (Retail-доставка, честота 183/183 MHz) и Leadtek WinFast GeForce2 Ultra. Тъй като и четирите видеокарти на база GeForce3, изследвани в рамките на този обзор, показаха изцяло идентична производителност, по-нататък ще използваме в тестовете резултатите само от една от картите, абстрактно обозначена като NVIDIA GeForce3.

Продължава в следващия брой

VooDoo Man

ПЛАНИНСКО КОЛОЕЗДЕНЕ

Ние в редакцията на MG сме големи любители на планинското колоездене, т.е. не сме съвсем боси, но за да ви дадем по-точна информация потърсихме човек, който се занимава професионално с него. За Мартин Павлов този спорт от няколко години се е превърнал в начин на живот. Почти всеки ден той се качва на Витоша и там неуморно върти педалите, за да влезе във върхова форма за предстоящото състезание. Хора като него наистина не се срещат често... А иначе той не е толкова необикновен. Живее в София, учи и въобще си е един съвсем порядъчен тийнейджър, който се съгласи да отговори на MG на няколко нахални и не много лични въпроси.

Интервю с Мартин Павлов

[MG]: Първото, което искам да те попитам е защо предпочете този спорт? **[М. Павлов]:** Видях един приятел да прави ненормални неща с колелото си и от тогава реших, че това е спортът, с който ще се занимавам. **[MG]:** Откога се занимаваш с планинско колоездене? **[М.П.]:** Откакто се помня... Като малък карах раздрънканото си Балканче по бабуните в Южния парк. После преминах на

BMX, а накрая, преди няколко години, се преместих на сериозен байк! **[MG]:** Къде може да кара човек? **[М.П.]:** По принцип в България най-подходящо е на Витоша, на Боровец или ако наблизо има някоя по-голяма горичка. **[MG]:** Има ли различни дисциплини при този спорт? **[М.П.]:** При планинското колоездене основните дисциплини са три - Крос кънтри, Спускане (DOWNHILL) и Паралелен слалом. **[MG]:** Коя от дисциплините препоръчваш на читателите на MG и какви са особеностите ѝ? **[М.П.]:** Лично на мен най ми се нрави DOWNHILL. Това фактически представлява лудо спускане с 50-60км/ч по тесни пътечки и подскачане от урва на урва в опит да не паднеш и да се задържиш за по-дълго на мястото си. **[MG]:** Може ли според теб всеки да се занимава с това? Какви трябва да са физическите данни? **[М.П.]:** Като цяло всички могат да се насладят на този хубав спорт и на усещането, което той създава. Налице най-вече трябва да има здрави ръце, много смелост и малко лудост. **[MG]:** Нашата страна има ли някакви успехи по международните състезания? Кои са най-добрите българи според теб? **[М.П.]:** Засега успехи няма, просто защото този спорт е млад по принцип, а в България се практикува едва от 4-5 години. Въпреки това ние имаме много добри състезатели с огромна мотивация. Такива са Георги Танев, който се води за най-бързия състезател и е от клуб "Витоша". След него не бих пропуснал да поставя и Радослав Кюлджиев, който е основният му конкурент и също е от неговия клуб. Страх ме е да не пропусна някой, защото добрите наистина са много. Например Любомир Дашков от клуб "Кимба" и Константин Катев от "BAS Team" по нищо не отстъпват на най-добрите. **[MG]:** В повечето екстремни спортове голямо значение има екипировката. И тук ли е така? **[М.П.]:** Да, разбира се! Бих казал дори, че тя е основното нещо, което помага да се почувстваш смел, когато се спускаш. Едно е да имаш под себе си раздрънкано колело, а съвсем другояче седят нещата, когато си яхнал някой звяр, направен от алуминий. **[MG]:** Като човек, който се занимава сериозно с планинско колоездене, какво колело би препоръчал на читателите? **[М.П.]:** Ако някой иска да се занимава с Крос кънтри, хубаво е да се оборудва с колело, което да бъде само с преден амортисьор. За спускането пък вече са необходими и преден, и

Сайтове: **[www.bmbf.bg]** - Българска федерация по планинско колоездене; **[www.bas-bg.com]** - Сайт на един от най-добрите магазини за екипировка; **[www.giant-bicycles.com]** - Сайт на производителя на GIANT; **[www.norco.com]** - Сайт на канадския производител на колела; **[www.downhill911.com]** - Сайт, посветен на инцидентите в планинското колоездене

заден. Според мен водещата марка при колелата е Giant, но тя далеч не е единствената. GT, Scott, Specialized са значително по-евтини, но по качество не отстъпват много-много. **[MG]:** Колко струва цялото това удоволствие? **[М.П.]:** Едно колело от нисък клас за спускане струва около $ 600. То обаче е сред най-евтините, защото примерно един хубав GIANT може да стигне до $ 4000! **[MG]:** Не

е ли малко скъпо? Оправдани ли са парите? **[М.П.]:** Макар парите да са много на пръв поглед, те са абсолютно оправдани. Когато летиш с огромна скорост, е много важно да си абсолютно сигурен в колелото си. Скъпите колела се правят от материали, които далеч не са евтини. Рамките на някои колела се правят дори от титанова сплав, алуминий и хромолибденова стомана. За да стане по-ясно: едно Балканче се прави от обикновено желязо, което е тежко и най-вече опасно, ако се озове върху вас. Най-важното след здравината е лекотата, защото особено в състезания тя наистина е решаваща. **[MG]:** А дрехите и другите аксесоари - те задължителни ли са или са просто екстра? **[М.П.]:** Не, не са просто един каприз, а направо са задължителни, защото планинското колоездене е истински екстремен спорт и трябва винаги да си максимално обезопасен. Задължителни са каската и очилата - без тях спускането може да се превърне в последно. Има още редица аксесоари, които могат да се купят дори в България. Това например са наколенки, налакътници и дори нагръдник или кори. Не е зле човек да е облечен с нещо удобно. Дрехите с дълги ръкави са задължителни, защото при едно падане това може да се окаже решаващо. При спускането се кара с маски и каски, каквито се използват и в мотокроса. Друго важно нещо от екипировката са обувките. Те трябва да се закачат със специални автоматите за педалите. По принцип всичко е важно, а и не е толкова скъпо, като се има в предвид, че може да ви спаси живота. **[MG]:** Кои са доминиращите фирми на пазара? **[М.П.]:** Протекторите са на всички фирми, които произвеждат и мотокрос-протектори. Това са AXO, UFO, FOX. Шлемовете се правят от BELL и MET. Най-добрите маски са на Arnette, но надеждни са и Scott Oakley. **[MG]:** Ти лично каква екипировка би искал да имаш? **[М.П.]:** Най-добрият вариант на екипировка за мен е: **[Колело]:** GIANT; **[Протектори]:** FOX; **[Шлем]:** MET; **[Маска]:** Arnette; **[Ръкавици]:** Scott; **[2000 долара]** е цената на това удоволствие, но повярвайте ми, наистина си струва парите. **[MG]:** И най-накрая, но не по значение - опасен ли е този спорт? **[М.П.]:** Зависи много от човека, който го практикува. **Истината е, че ако не се страхувате, опасността да паднете и да си счупите нещо е значително по-малка. В случай, че се качите притеснен на колелото, тогава пребиването ви е сигурно.**

*** Забележка: Снимките са взети от Интернет страницата на Българска федерация по планинско колоездене, както и от личната страницата на Г. Танев.**

GLADIATOR

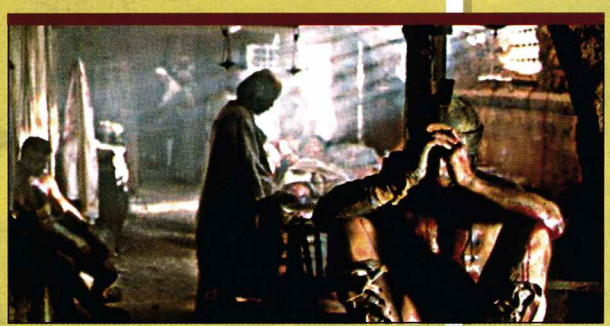
Ave, Caesar, morituri te salutant

(Здравей, Цезарю, отиващите на смърт те поздравяват!)

Тази прочута латинска фраза идва до нас от епохата на Римската империя. Обикновено обречените, "отиващите на смърт", са осъдени затворници, професионални гладиатори, християни или животни. Тези кървави зрелища са традиция, наследена от римляните от по-ранните притежатели на Рим, етруските.

"Гладиатор" е филмът, спечелил пет академични награди "Оскар" тази година, включително за най-добър филм и за най-добър актьор (Ръсел Кроу). Това е епична, брутална, напрегната и изпълнена с екшън драма, разказваща за позорното управление на римския император Комодий. Сюжетът се върти около галантния римски генерал Нарцис Меридас (Кроу), който е герой от битката край Дунав на войските на император Марк Аврелий (Ричард Харис) с немските "варвари", заплашващи границите на Римската империя. Комодий управлява Рим 12 години (от 180 до 192 г. от н.е.) и прави римляните свидетели на безмилостни убийства на хора и животни, дело на самият император, преоблечен като гладиатор. Комодий е син на Марк Аврелий и неговата жена Фаустина. Освен многобройните битки за запазване границите на империята и правните и административни реформи, които провежда, Марк Аврелий е известен и с това, че продава част от личната си собственост, за да облекчи последствията от развилнялата се чума и болести по онова време. Той помага на бедните, намалява даньците, основава училища, приюти за сираци и болници. Обаче не е така благороден към християните, смята ги за врагове на империята и затова ги преследва и избива. А една от най-големите му грешки, която донася много вреди на Римската империя, е че не осиновява способен мъж, който да го наследи (както са правили други императори преди него), а оставя тронът в ръцете на своя син Комодий. И това се оказва крайно трагична грешка! **Нашият главен герой Нарцис с испански произход е горд и твърд като желязо и**, макар никога преди да не е стъпвал в Рим, дълбоко вярва в ценностите на Римската империя и нейната история. Марк Аврелий се отнася към него по-бащински, отколкото към собствения си син Комодий (Джоакин Феникс), брат на прелъстителната Лусила (Кони Нелсън). Марк открито показва желанието си Нарцис да стане негов осиновен син и да го наследи след смъртта му. Политиката на Марк Аврелий е насочена към постигане на баланс между властта на императора и Сената, така че да се позволи повече участие на римския народ в управлението. Този грандиозен план трябва да бъде изпълнен от Марк или от неговия наследник след като римляните победят германските племена. Откритата обич на Марк към Нарцис обаче е заплаха за амбициите на Комодий и двамата потенциални наследници стават смъртни врагове от първата си среща. **Когато Марк умира внезапно**, Комодий има възможността да стане император само след като спечели потвърждението на римския Сенат до 1-ви янус. И

решава, естествено, да отстрани всички пречки по пътя си към трона. Подкупва двама от най-влиятелните сенатори, Фалко и Гракх (Дерек Джакоби), за да може да прокара политическите си машинации в Сената. Освен това сключва сделка с германците, при която Нарцис изпада в немилост. Въпреки че битката срещу германците при Дунав е спечелена, Рим ще плаща на германците годишни дялове, за да е сигурен, че няма да има повече заплахи от тяхна страна. Идеята Рим да отдава почит на тези "варвари", германците, сякаш е победената страна, дълбоко наранява гордостта на Нарцис. Тя го кара да престъпи клетвата си към император Марк, дадена пред смъртния му одър - той се е заклел да прекрати битките срещу германците и да възстанови равновесието между императорската власт и Сената. Комодий знае обаче, че военният герой може да е както голям съюзник, така и още по-голям неприятел. И когато Нарцис отказва да изпълни заповедите на Комодий за спиране на войната с германците, е осъден на сигурна смърт на арената, и то без никакъв съд. Заедно с Нарцис е осъден и неговият съюзник от битката при Дунав, водачът на нумидийските стрелци с лък Джуба (Джаймън Хонсоу). Само че Нарцис е по-велик и по-страшен боец от Уилиам Уолис и Конан, взети заедно, и затова успява да оцелее. След този подвиг е изпратен да го обучават като гладиатор. Междувременно научава, че Комодий е убил



неговата жена и любимите му дъщери. С разбито сърце, поломени илюзии и горчивото осъзнаване, че ценностите, за които се е борил, вече не са движещите империята, Нарцис се впуска в своята гладиаторска битка. Военният му опит се оказва неоценим, а неговата милост към противниците ("Предай се, или ще те убия") му спечелва прозвището "Нарцис Добрия". Той скоро става знаменитост на арената (нещо като Майкъл Джордан на гладиаторите). След като едва не умира в една битка, тайно го посещава Лусила, сестрата на Комодий, която отдавна го желае. Тя му разкрива, че иска да види брат си свален от трона, преди да е унищожил империята, и че търси помощ от Нарцис за това. После, съвсем курвенски, му съобщава, че Комодий й е възложил задачата да изтреби семейството на Нарцис, тя обаче ги е скрила на тайно място, докато стане време да се върнат. Тази вест връща гладиатора към живота. **Воден от волята да живее, от вярата в себе си и от събудените надежди**, Нарцис използва славата си на гладиатор, за да подтикне и пробуди римския народ. Той става по-популярен от самия Комодий, което вбесява до лудост ревнивия към славата псевдоимператор и го подтиква самият той да стане гладиатор - щом народът иска атлет за герой, по-добре това да е ВОЖДА. Нарцис прави всичко, което може, за да събуди римляните, но те са щастливи, щом имат хляб, и нехаят, че хлябът им идва от деспот като Комодий. Хлябът и зрелищата им стигат! Комодий обаче добре си прави сметката, че само ще загуби ако убие публично на арената народен герой като Нарцис. Докарва на арената семейството на Нарцис и да му предлага свещения граал на гладиаторския живот - Дървения меч. Това е символичен жест, който връща свободата на Нарцис и му дава правото да живее достойно, стига да е извън Рим. Нарцис приема това, но когато се приготвя да тръгне със семейството си, проумява, че те никога няма да са в безопасност, докато Комодий, който убива всичките си политически противници, е жив и диша. Той успява да подкупи екипажа на един кораб, да изпрати семейството си на безопасно място в Африка и да се върне в Рим за последна решителна битка с Комодий. **Тематично филмът "Гладиатор"** използва същите метафорични средства, както повечето епоси за Рим. Просто филмите от този жанр се използват като прикритие за интрепретация на нацисткия или който и да е друг империализъм. Въпреки че действието се развива в Европа, далеч на-

www.abv.bg

Още нови услуги.

зад, по древноримско време, това си чисто американска история (а дали само американска?). В нея се разказва за общество, което е загубило своята духовна посока и в което известността, спортната фигура, жестоките забавления, политическите борби и парите означават много повече от честта, саможертвата и идеалите, върху чиято основа е изградена нацията. Рим в "Гладиатор" е времето и мястото, където един лидер може да бъде убит публично, а обществото безропотно да приеме официалното обяснение за подобно нещо. Ако това някак намирисва на Америка след убийството на Джон Кенеди, не го смятайте за чиста случайност. Съвсем очевадна е жестоката сатира по отношение на професионалните спортове (бокс и кеч) във филма. На много места Нарцис е като Мохамед Али, чиято титла беше отнета и който беше тикнат зад решетките заради протеста му срещу войната във Виетнам. Май че Франсони, основният сценарист, е сътворил интелигентно и фино подострено обвинение към общество, което е продало колективната си душа на дявола срещу евтини емоции и материални удоволствия, както и към хората, които са забравили славното си минало и благородните идеи, за да получат единствено хляб и зрелища! Жалко, че се говори само за Рим... **Трябва да отдадем заслуженото на Ръсел Кроу за неговата роля в този филм.** Макар героят му на моменти да напомня за машината за убиване в стил Сталоун, той притежава и друго - това е интелигентен мъж, който обича философията и има висок дух. Не знам защо, но този актьор ми напомня за странен хибрид между Ричард Бъртън и Стив Маккуин, ако можете да си го представите. Ръсел Кроу, роден в Нова Зеландия на 7 април 1964 и израсъл в Австралия, се прочу с ролите си на твърд мъж в "Romper Stomper" (1993) и "Конфиденциално от L.A." (1997). Той обаче доказа, че го бива и за друг тип роли. Но каквото и да играе, мъжката красота и неотразимия чар му печелят страшно много фенове. За него Шарън Стоун казва, че "е най-сексапилният мъж в киното днес". Между другото, тя е човекът, който му помага да влезе в Холивуд с роля в "Бърз или мъртъв" (1995). Сега вече, в каквито и ще роли да е Ръсел Кроу, той стана сериозно предизвикателство и заявка за короната на екшън-герой, която Брус Уилис и Арни Шварценегер периодично си разменят. **Режисьор на филма е Ридли Скот,** който наскоро спечели и "Златен глобус" като продуцент на филма "RKO 281", където е драматизирана работата върху филма на Орсън Уелс "Гражданинът Кейн". Ридли има също Оскар, както и други номинации като режисьор на "Телма и Луис". В момента работи върху продължението на прочутият филм "Мълчанието на агнетата". **И въобще, накъсо казано,** създателите на филма са наистина екип от признати професионалисти. Че е така, можете да се убедите сами - гледайте филма "Гладиатор"!

Voodoo Man

Дистрибутор:	Dreamworks SKG
Продуценти:	Дейвид Франсони, Дъглас Уик, Стивън Спилбърг
Режисьор:	Ридли Скот
Сценаристи:	Дейвид Франсони, Джон Лоугън, Уилиам Никълсън
В ролите:	Ръсел Кроу (Нарцис), Джоакин Феникс (Комодий), Ричард Харис (Марк Аврелий), Кони Нилсън (Лусила), Джаймън Хонсоу (Джуба) и др.
Жанр:	Екшън/приключенски/драма
Продължителност на филма:	2 ч 45 мин.

LASER QUEST CENTER

УЧАСТВАЙ В ЕДИН ЕКШЪН НА ЖИВО

София, кв. Ив. Вазов
/последна спирка на трамваи №1/
тел. за резервации:
953 1781

TIPS

DISCIPLES: SACRED LANDS GOLD

givememoney - 5000 Мана и Злато; **upgrademe** - При следващата битка ще вдигнеш левъл; **letmemove** - Възстановява ти хода; **playhideandseek** - Ставаш невидим; **iwanttokilleverybody** - Във война си с всички; **iloveallofyou** - В мир си с всички; **iwanttobuildagain** - Можеш отново да строиш; **iwillkeepaneyeonyou** - Открива чудовищата/героите; **whoturnedoffthelights** - Закрива картата; **nowicanseeyou** - Открива картата; **whataloseriam** - Губиш моментално; **nobodycanbeatme** - Печелиш моментално; **givemeanotherchance** - Възкресява мъртви същества; **makemestronger** - Възвръща здравето; **wouldyou?** - В съюз си със всички;

METAL GEAR SOLID

В полето Target на shortcut-а на стартиращия файл на играта добави това, без кавичките '-cheatenable'. След това по време на игра натисни някой от следните копчета: **F2** - Ставаш Безсмъртен; **F4** - Безкрайни патрони; **F5** - Нолмална перспектива; **F6** - Наблюдателен режим; **F7** - Бързо рестартиране на нивото; **Technical Demonstration Режим**: Успешно мини режимите в следния ред: "Training," "Time Trial," "Gun Shooting," and "Survival."

PC

MAJESTY

По време на игра натисни **Enter** напиши следните кодове и пак натисни **Enter**. **Victory is mine** - Печелиш играта; **now you die** - Губиш Куеста; **i'm a loser baby** - Губиш Играта; **fill this bag** - Дабавя 10,000 злато към парите ти; **revelation** - Reveal Map; **build anything** - Всички сгради са достъпни за строене; **give me power** - Всички магии са достъпни за използване; **cheezy towers** - Премахва ограниченията в далекобойноста на магиите; **restoration** - Възстановява ти здравето; **frame it** - Показва Кадрите в секунда; **grow up** - Избрания герой вдига +5 Levels.

OUTLIVE

Press [ENTER] then type any of the following codes at the prompt: **#CAN I PLAY WITH MADNESS** - Ставаш неуязвим; **#FEAR OF THE DARK** - Разкривя картата; **#FORTUNES OF WAR** - Дава парички.

ASHES TO ASHES

По време на игра напиши следните кодове: **alllevels** - Дава ти да си избереш от всички нива; **nolevels** - Крие менюто за избор на ниво; **destroy** - Включва и изключва възможноста да те унищожат; **fps** - Показва Frame Rate-а; **credits** - Показва ти Credits; **next** - Преминаваш на следващото ниво; **noammo** - Премахва ти всички патрони; **godmode** - Ставаш безсмъртен; **pause** - Паузира играта.

MACHIAVELLI: THE PRINCE

На екрана Venice напиши следните кодове, ще чуеш бибиткане и ще се покаже съобщение ако си ги написал правлно. **HDIVIEW** - Разкривя цялата карта; **HDIKASH** - Дава ти 50,000 Florins; **HDISPY** - Дава ти възможност да наблюдаваш врага; **HDIKARNAGE** - Активира неактивните групи от наемници.

GUNMAN CHRONICLES

Режим на чиитовете. Преправи shortcut-а на играта (в полето Target) по следния начин c:\gunman\gunman.exe -dev -console -game rewolf. След това използвай ` за конзолата и въведи следните чийтове. **/god** - Бизсмъртие; **/noclip** - Преминаване през стени; **/impulse 101** - Всички оръжия и патрони; **/notarget** - Невидимост; **/map X** - Отиваш на карта X; **/give X** - Дава предмет X; **Списък на предметите:** weapon_fists, weapon_gausspistol, weapon_shotgun, weapon_minigun, weapon_beamgun, weapon_dml, weapon_SPchemicalgun, ammo_gaussclip, ammo_buckshot, ammo_minigunClip, ammo_beamgunclip, ammo_dmlclip, ammo_chemical, item_healthkit, item_armor, player_armor, vehicle_tank. **Списък на картите(В хронологичен ред):** city1a, city1b, city2a, city2b, city3a, city3b, mayan0a, mayan0b, mayan1, mayan3a, mayan4, mayan6, mayan8, cinematic1, cinematic2, rust1, rust2a, rust2b, rust3a, rust4a, rust4b, rust4c, rust5a, rust6a, rust6b, rust6c, rust6d, rust7a, rust7e, rust7b, rust7c, rust7d, rust8a, rust9a, cinematic3, cinematic4, west1, west2, west3a, west3b, west4a, west4b, west5b, west6a, west6b, west6c, west6d, west6e, rebar0a, rebar0b, rebar2a, rebar2b, rebar3e, rebar2c, rebar2g, rebar2j, rebar2d, rebar2e, rebar2h, rebar2k, rebar2l, rebar2i, rebar2f, rebar3b, rebar3d, end1, end2, frontier, highnoon, meltdown, rusted, takeoff.

SPOOKY CASTLE

Просто напиши някой от тези чиитове по време на игра. **Kablooie** - Огромни експлозии; **hammersplease** - Максимална сила на удара с чука; **zappo** - Печелиш нивото; **zool** - Дава ти всички ключове от нивото; **medicv** - Напълно възстановява здравето; **agua** - Дава възможност да се ходи по вода или лава; **barrier** - Дава ти щит;

SERIOUS SAM

Използвай "`" за да си пуснеш конзолата и пиши: **please god** - Режим на Неуязвимост; **please killall** - Избива всички врагове; **please giveall** - Дава всички предмети; **please open** - Отваря всички врати; **please fly** - Режим на летене; **please ghost** - Преминаване през обектите; **please invisible** - Невидимост;

SW: BATTLE FOR NABOO

Отиди в менюто Options/Passcodes и изпробвай следните кодове. При правилно въвеждане ще чуеш тихо кликване. **JHGNRGAS** - Дава достъп до всички нива; **FMRYLDAD** - Нивото на тъмната страна; **EOWXZGAS** - Снимка на екипа; **DIWMZIAR** - Дава ти Credits; **RDTOKIL** - Дава ти Advanced Shields; **RQORACAQ** - Дава достъп до AAT; **LFZWKXAA** - Безкраен брой животи; **XFIIYBAY** - Дава ти Блатния Спидер; **JOBXXFAI** - Галерия; **RECTVBAH** - Концертна Зала; **CXSJMIAA** - Убиваш от един изстрел; **ABVUSEAY** - Дава ти топлинно насочване; **NASTYMDE** - Ставаш по-труден за унищожаване.

DF: LAND WARRIOR

Натисни `~` и въведи кода: **drury** - Пълни муниции; **kariya** - Безкрайни патрони; **roy** - Безсмъртие; **corbet** - Невидимост; **domi** - Дава ти въздушни атаки;

ST: AWAY TEAM

Напиши тези кодове по време на мисия: **cheater** - Включва режима за ползване на чиитовете; **medic** - Лекува ти екипа; **iwin** - Печелиш мисията.

SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS

Пускането на кодовете. Ще се наложи да внесете някой промени в **menu.py** файла, който се намира в папката **"Blade\Scripts"**, за да проработят тези чийтове. Винаги правете копие на файла преди да правите промени.Отвори файла с който и да е текстов редактор и най-отдолу въведи следните редове:

```
import cheats
cheats.ActivateMiscCheats()
  cheats.ActivateLaserEyes()
    cheats.ActivateWeaponGrow()
    cheats.ActivateGoreCheatsCheats()
    cheats.ActivateLevelCheats()
```

Сейвай си промените и излез от редактора. Следващия път когато пуснеш играта трябва просто да натиснеш следните клавиши за да пуснеш чийта. [**F10**] - Безсмъртие; [**F8**] - Вдигаш един левъл; [**F9**] - Прескачаш нивото; [**F5**] - Мърда камерата наляво; [**F6**] - Мърда камерата надясно; **1** - Дава ти малък меч; **2** - Дама ти голям меч; **3** - Дава ти голям щит; **4** - Дава ти малък щит; **G** - Дава ти Светлинен Меч; **K** - Пуска Светлинния Меч; **P** - Сменя MOV-а; **H** - Режим Sleepy Hollow; **M** - Мутации; **X** - Забавен кадър, като в Матрицата; **Бележка:** Пусни всички чиитове, които мислиш че ще ти потрябват, следващия път когато пуснеш играта може да не работят! Промяна на характеристиките на героя. **Можеш** да внасяш промени в chardata.py файла в **"stats"** папката, за да промениш всичките характеристики на героя ти . **Правете** копие преди да променяте!

MADDEN NFL 2001

Въведзи някой от следните чиитове за да получиш тайните отбори. Кодовете се въвеждат в "Secret Codes" оп(цията в менюто "Settings": **Lionpower** - '57 Lions; **Goldrush** - '57 49ers; **Jollygreen** - '58 Giants; **Stables** - '58 Colts; **Greenwings** - '60 Eagles; **Getem** - '62 Texans; **Therewasaman** - '62 Oilers; **Getem** - '62 Texans; **Outdoors** - '63 Bears; **Littlepeople** - '65 Browns; **Megiveyou** - '66 Chiefs; **Champs** - '66 Packers; **Whoshotjr** - '66 Cowboys; **Blitzer** - '67 Rams **Snowplow** - '67 Packers; **Tundra** - '67 Cowboys; **Grayandblack** - '67 Raiders; **Heidi** - '68 Raiders; **Shocker** - '68 Colts; **Tvtimeout** - '68 Jets; **Nofluke** - '69 Chiefs; **Allfluke** - '69 Vikings; **MNF** - '70 Browns; **Geedyup** - 70 Colts; **Rideon** - '70 Cowboys; **Damnyankees** - '70 Jets; **Courage** - 70 Lions; **Marchon** - 70 Saints; **Peopleeater** - '70 Vikings; **Overtime** - '71 Cheifs; **Longestgame** - '71 Dolphins; **Stars** - '71 Cowboys; **Lucky** - '72 Steelers; **Perfect** - '72 Dolphins; **Airshow** - '72 Colts; **Airtime** - '72 Jets; **Sour** - '72 Raiders; **Redwithenvy** - '72 Redskins; **Orangejuice** - '73 Bills; **Junglecats** - '73 Bengals; **83to55** - '73 Dolphins; **Longlive** - '73 Vikings; **Defenders** - '74 Dolphins; **Struggle** - 74 Raiders; **Steelcurtain** - '74 Steelers; **Tark** - '74 Vikings; **Baseballteam** - '75 Cardinals; **Allaboutmadden** - '75 Raiders; **Angelcity** - '75 Rams; **Miracleleap** - '75 Steelers; **Purple** - '75 Vikings; **Patgames** - '76 Patriots; **Madteam** - '76 Raiders; **Powerofpurple** - '76 Vikings; **Itscoldinhere** - '77 Bears; **Onemilehigh** - '77 Broncos; **Ghosttothepost** - '77 Colts; **Usateam** - 77 Cowboys; **Theghost** - '77 Raiders; **Roller** - '78 Chargers; **Recordnight** - '78 Cowboys; **Cannedtuna** - '78 Dolphins; **Dynasty** - '78 Steelers; **Holy** - '78 Raiders; **Roller** - '78 Chargers; **Earl** - '78 Oilers; **Comeback** - '79 Cowboys; **Pirates** - '79 Bucaneers; **Ramitdown** - '79 Rams; **Aheadatthehalf** - '79 Redskins; **Blackiscool** - '79 Steelers; **Upupup** - '80 Falcons; **Lionheart** - '80 Lions; **Dirtyrich** - '80 Oilers; **Raidacrossbay** - '80 Raiders; **Greenboys** - '80 Eagles; **Blockedkick** - '81 Dolphins; **Ironman** - '81 Chargers; **Thecatch** - '81 49ers; **Tigers** - '81 Bengals; **Nochance** - '81 Cowboys; **Beforetheman** - '82 Dolphins; **Jetsjetsjets** - '82 Jets; **Dcsbest** - '82 Redskins; **Homesick** - '83 Raiders; **Nomatterwho** - '83 Redskins; **Dantheman** - '84 Dolphins; **Inthehills** - '84 Rams; **Themanslayer** - '84 49ers; **Raingoaway** - '84 Seahawks; **Giantslayer** - '85 Dolphins; **Upset** - '85 Bears; **Blowout** - '85 Patriots; **Flyaway** - '85 Falcons; **Opendome** - '85 Cowboys; **Awayfromhome** - '85 Raiders; **Airliner** - '85 Jets; **Thedrive** - '86 Broncos; **Nonstop** - '86 Browns; **Peas** - '86 Giants; **Hitter** - '87 Broncos; **Fumbleruski** - '87 Browns; **Manoman** - '87 Saints; **Redman** - '87 Redskins; **Nohope** - '88 Bengals; **Bengalkiller** - '88 49ers;

OUTBREAKERS

Кодове за достъп до нивата: 01: **FIRST**; 02: **GEMS**; 03: **PLANETS**; 04: **STARS**; 05: **NEBULA**; 06: **CORE**; 07: **MAGNETIC**; 08: **FREEZE**; 09: **LAWN**; 10: **CLOUDS**; 11: **MIST**; 12: **HALLWAY**; 13: **HILL**; 14: **MENTAL**; 15: **YARD**; 16: **PISTOL**; 17: **FLAME**; 18: **DESERT**; 19: **DESTINY**; 20: **FATE**; 21: **FUTURE**; 22: **CONTROL**; 23: **REFLECT**; 24: **BURN**; 25: **DEVICE**; 26: **SMART**; 27: **FLOW**; 28: **CONVEX**; 29: **BLACK-HOLE**; 30: **ASTEROID**; 31: **MACHINE**; 32: **FORTRESS**; 33: **WORMS**; 34: **GAMBLER**; 35: **ENERGY**; 36: **PYRAMID**; 37: **PEAK**; 38: **AIR-CRAFT**; 39: **SEWERS**; 40: **REACTOR**; 41: **PRISON**; 42: **MATRIX**; 43: **TIMBER**; 44: **SPEAKERS**; 45: **PORT**; 46: **SHIELD**; 47: **BATTLE**; 48: **COLORS**; 49: **PROJECT**; 50: **TERROR**;

Inter Business
УЧЕБЕН ЦЕНТЪР "ИНТЕРБИЗНЕС"
ПРОФЕСИОНАЛНА ПОДГОТОВКА НА ПРОГРАМИСТИ
МОДУЛНО ОБУЧЕНИЕ:
Начинаещи, C++, Visual Basic, JAVA и PASCAL
София, бул. Македония №6
☎ 953 25 27, 952 62 38

TIPS & TRICKS

FINAL FANTASY IX

Местоположенията на Знаците: **Aries** *- Dali's windmill;* **Taurus** *- Zag Treno's item shop в slums;* **Gemini** *- Хвърли 10 gil във фонтана на Treno's entrance 13 пъти;* **Cancer** *- При преобърнатата кола в Burmecia;* **Leo** *- При статуята на Нептун която телепортира до Alexandria harbor;* **Virgo** *- В Black Mage Village's Inn;* **Libra** *- От дясната страна на Madain Sari's fountain;* **Scorpio** *- Под HP/MP възстановяващия извор в Quan's Dwelling;* **Sagittarius** *- Наляво от Gysahl Pickle cart в Lindblum (по време на реконструцията);* **Capricorn** *- Във водата от дясно на входа на Daguerreo;* **Aquarius** *- В дясната ръка-сандъка при Ipsen's Castle;* **Pisces** *- Сандъка в Invincible Airship;* **Ophiuchus** *- Събери всичките 12, после се върни и потърси отново на мястото, където намери Scorpio. Когато събереш 13 се върни при дамата при Noblesin Trento. Тя ще ти даде един чук. После, когато завършиш играта, ще имаш и едно ново филмче!*

ONIMUSHA WARLORDS

Смяна на костюмите: *Ако искаш героя те да изглежда по друг начин, завърши играта и започни нова. Сейвай се преди новата игра. Ще видиш "Normal/Special" опция - специалното ти дава костюм на панда. След като превъртиш играта за първи път сейвай. После започни нова игра. Разгледай "Special Report" секцията там има предварителен поглед на Onimusha 2*

THEME PARK WORLD

Много златни билети: *Докато играеш настисни комбинацията [Нагоре, Надолу, Наляво, Надясно, Кръгче, Надясно, Наляво, Надолу, Нагоре, Кръгче] 4 пъти, после натисни Start. Ще чеуш кратък звук, ако си написал прравилно кода* **Никога не губиш пари:** *На екрана с картата натисни [Наляво, Надолу, Кръгче, X] 8 пъти Ще чуеш сигнал.* **Трик за пари:** *Когато парите ти са на привършване, запази си играта и излез. После лоудвай играта и ще видиш, че всички хора са напуснали парка, но след малко се връщат и ПЛАЩАТ за да влязат отново.* **Трик за пари с пъзела:** *Накарай учените ти да изобретят гигантския пъзел Puzzle Sideshow. Изчакай някой да започне да играе, и тогава вдигни цената на 10 000. Когато свърши да играе, човекът ще плати 10 000!*

DUNE 2000

Чиит за пълна карта: *За този чиит ти трябва аналогов контролер, за да отидеш на страничния панел, там натисни X за да влезеш после Квадрат, Кръгче, X, Триъгълниче, Триъгълниче, Квадратче.* **Чиит за пари:** *За този чиит ти трябва аналогов контролер, за да отидеш на страничния панел, там натисни X за да влезеш после X, Квадрат, Триъгълниче, Кръгче, Квадрат, X.*

MEGAMAN LEGENDS 2

Как да се вземем парички: *В снежното ниво намираш две кутии и две боклуджийски кофи. Риташ по една кутия в двете кофи и ти дава последователно 200 и 1000 пари.* **Лесна Мисия :** *На първата мисия когато започнеш просто умри и ще си я минал.*

WARRIORS OF M&M

Безкрайно здраве - **801AD3CC 0200** *Безкрайна магия -* **801B5138 0200** *БЕкрайни ключове при вдигане -* **Up D01B5194 0001;801B5194 270F** *Безкрайни топки при вдигане -* **Up D01B5198 0001; 801B5198 270F** *Безкрайни скъпоценни камъни -* **Up D01B519C 0001; 801B519C 270F** *Дава ти арбалет на пълна мошност -* **801B5074 0004** *Дава ти Огнена Буря на пълна мощност -* **801B505C 0004**

EVIL DEAD: HAIL TO THE KING

Безкрайно гориво за резачката: *Задръж L1 и натисни X, X, Кръгче, Квадратче, Кръгче, Квадратче, Триъгълниче, на главния екран*

3XTREME

Чийт кодве: Избери **Memory Card** *опцията в главното меню и натисни* **Наляво или Надясно** *За да си покаже менюто с чийтовете после натисни X. Дава всички Freestyle tracks -* **trixxy**; *Дава ти Exhibition tracks -* **vouyeur**; *Всички герой са открити -* **genepool**; *Всички състезатели -* **grinds**; *Всички извънземни -* **astromen**; *Всички чудовища -* **scream**; *Всички хора -* **ratpack**; *Играеш като Lugnut -* **lugnut**; *Играеш като Bink -* **bink**; *Играеш като Dominique -* **dominique**; *Играеш като Nyub -* **nyub**; *Играеш като TP -* **tp**; *Играеш като Geep -* **geep**; *Дава всимки коли -* **smokey**; *Червена кола -* **redcar**; *Бяла кола -* **whitecar**; *Синя кола -* **bluecar**; *Черна кола -* **blackline**. **Ударите на Alucard:** **Hellfire** *(15MP): Нагоре, Надолу, надолу-садясно, дясно и квадратче;* **Summon Spirit** *(5MP): наляво, надясно, нагоре, надолу и квадратче;* **Soul Steal** *(50MP): наляво, надясно, долу-дясно, Надолу, долу-ляво, ляво, дясно и квадратче;* **Dark Metamorphosis** *(10MP): наляво, нагоре-наляво, Нагоре, нагоре-надясно, надясно and square;* **Tetra Spirits** *(20MP): задръж Нагоре за 2 секунди, после натисни нагоре-надясно, надясно, надолу-надясно, надолу и квадратче;* **Wolf Charge** *(10MP, трябва да имаш "skill of wolf", и също така да си във Wolf form: Надолу, надолу-надясно, надясно и квадратче;* **Sword Brothers** *(30MP, трябва да използваш "Sword" familiar за да може това да проработи: Надолу, надолу-надясно, надясно, нагоре-надясно, задръж нагоре за 2 секунди, после натисни надолу и квадратче;* **Wing Smash** *(8MP,трябва да си във форма на прилеп: задръж X, Нагоре, нагоре-наляво, наляво, надолу-наляво, Надолу, надолу-надясно, надясно и пусни X;* **Ударите на Belmont:** **Whip Uppercut**: *Надолу, нагоре and X;* **Run**: *надясно надясно, или наляво наляво (задръж след второто натискане);* **Whip Twirl**: *задръж квадратчето, после натискаи бързо няколко пъти в накаква посока;* **Slide**: *надолу и X;* **Slide Jump**: *надолу и X, X веднага сред първото;* **Back Flip**: *X два хъти много бързо;* **Whip Dash**: *Нагоре, Надолу, назолу надясно, надясно и квадратче (Richter е неуязвимч докато прави този удар);* **Whip Lunge**: *наляво, после надясно and квадратче (или обратното)*

PlayStation

ИЗБЕРЕТЕ ЛИ НУЖНАТА ВИ КОМПЮТЪРНА КОНФИГУРАЦИЯ, В CANADIAN TECHNOLOGY получавате я до 30 минути

Защо **CANADIAN TECHNOLOGY** са все по-предпочитан партньор в света?

Всеки наш компютърен магазин – в Канада или във Франция, в Швейцария или Куба, а сега и в България, предлага голям избор от 3200 **"tested by"** компоненти и различни видове конфигурации.

ВЕРНИ НА ПРИНЦИПА "КОМПЮТЪР ЗА ВСЕКИ ДОМ", в **CANADIAN TECHNOLOGY** предоставяме консултация и улеснения при покупката, облекчен нисколихвен лизинг, всекидневни промоции с бонус за клиента и 24 часов сервиз.

ВСЯКА НОВОСТ В КОМПЮТЪРНИЯ БИЗНЕС СЕ ПРЕДЛАГА ВЕДНАГА В **CANADIAN TECHNOLOGY.**

CANADIAN TECHNOLOGY
IN BULGARIA

Компютрите променят света. CANADIAN TECHNOLOGY променя бизнеса с компютри.

ОКО ДА ВИДИ, РЪКА ДА ПИПНЕ

София 1309, кв. Св. Троица, бул. Пиротски 181, бл. 75, вх. А, Б, В; тел.: (02) 292 5301, 292 8843, 292 4981, 920 9390, 920 9391;
София, жк. Дружба, бул. Искърско шосе 7, тел.:9101 94 47, 9101 91 39;
www.cantech.bg. E-mail: info@cantech.bg
Бургас - Комплекс 2000 - ул. Хр. Ботев 48; тел.: 056/ 840 434, 840 934; E-mail: office@komplex2000.com
Стара Загора - Медиа Студио - тел.: 042/ 600 149; ул. Д. Асенов 94 (комплекс Форум); E-mail: emil@stz.orbitel.bg
Варна - SSI - ул. Воден 5; тел.: 052/ 600 500; E-mail: bokho@ssi.bg
Велико Търново - ТЕТРА 94 - ул. Дондуков 23; тел.: 062/ 21 821, 620 153; E-mail: pstanchev@yahoo.com

EMEDA DESIGN

ПРАВО В ЦЕЛТА!

дизайн: дизарт

интернет • e-mail • модеми • компютри • мрежи • комуникации

i_net

ВАШИЯТ ИНТЕРНЕТ ДОСТАВЧИК

981 11 20 • 986 46 11 • e-mail: office@inet.bg

Преди много, много отдавна смътно познатата тогава INTERPLAY пусна на пазара играта LOST VIKINGS, която по жанрово определение се водеше puzzle, но страшно приличаше на модерните по онова време 2D аркадни jump-and-run. Обаче все пак си беше точно puzzle и всякакви аналогии с другия жанр са напълно погрешни. **Историята започва посред нощ във викингско селце,** където заблуден космически кораб отвлича тримата приятели Erik, Baelog и Olaf - селски герои и по една случайност супер некомпетентни полуидиоти (особено последният). Това им докарва на главата куп неприятности под формата на 37 гениално построени нива, които нашите приятели трябва да преминат, за да се доберат до виновника за цялата тази бъркотия - главният диз... ъъъ, извънземният Tomator. Някакви паралели с tomato? Както и да е, puzzle-ът в цялата работа е друг. Нивата са така замислени, че всеки от триото поотделно трябва да мине по определен път, решавайки загадки според възможностите си и помагайки на другите междувременно. Нак-

тримата да се доберат цели до надписа EXIT. Тогава получавате password за следващото ниво и минавате нататък. Да, точно така, няма save, т.е. всяка грешка се наказва със започване на нивото отначало, което обаче няма да ви писне дори и яко да запецнете. Честна дума! Налага се често да

използвате предмети, да търсите ключове и да помагате на другите герои по крайно хитроумен начин. Като добавите и това, че нивата определено са по-дълги от тези в BUBBLE BUBBLE, се получава наистина страхотен шедьовър. **Що за птици са Erik, Baelog и Olaf, ли?** Erik е червенобрад викинг, надарен със здрави крака и още по-здрава глава, което му позволява да скача и да разбива стени с чутурата си. Русият Baelog разполага с меч и лък и всъщност е единственият герой, годен за бой. Olaf пък е де-

Както си му е редът, да започнем с представянето на фирмата. Не че в случая има особена нужда от това, тъй като става дума за INTERPLAY, компания с голям брой хитови заглавия! Но все пак да кажем нещичко, защото се налага да се върнем доста назад във времето, когато тя не беше масов разпространител, състоящ се от 7-8 дъщерни фирми, а просто самостоятелен производител с куп финансови проблеми. INTERPLAY тогава реши голяма част от тях с помощта на една прекрасна игра, станала любима почти на всеки, който я е виждал. Да, става дума за LOST VIKINGS. По-сантименталните геймъри, които са я играли, да не се притесняват - никой няма да им се смее, че се просълзяват. Има защо!

белак, но с големия си щит може да лети и, естествено, да пази от атака. Така тримата, взаимно допълващи се, са идеално подготвени за шестте, меко казано, странни свята, които трябва да пресекат. Тръгвате от космическия кораб и чрез редица междузвездни портали през няколко нива прекосявате пещери, египетски пирамиди, шашава машина и торта, за да се върнете пак на кораба.

ниво, в което да не се засмеете на глас от репликите между героите! **Като всяка добра идея,** и LOST VIKINGS не остана без продължение. То се появи под мътното име NORSE BY NORSEWEST, но въпреки че основната концепция на играта беше запазена,не постигна особен успех. Olaf (че кой друг!) намира междупространствен портал, на който прочита "Donuts", пък то пише "Do not touch!" Познайте какво става! Следват нови нива на още по-екзотични места като пиратски кораб, гробище, ацтекски руини, че дори и Земята в бъдещето, където изпробвате новите умения на героите и се радвате на нови персонажи - дракон и върколак. Тримата пък са си набавили интересни придобивки от космическия кораб в предишната част. Erik си е намерил реактивни ботуши за двоен скок и шлем за дишане под вода. Baelog разполага с лазерен меч (не, не е заимствано от Star Wars, защото Baelog е живял много по-рано), а Olaf има маги-

чески щит, който го смалява и гастрит с изключително деструктивен ефект. **След Двойката обаче по неизвестни причини нещата не само спряха, но и изчезнаха.** В момента всички страници на тази тема в Интернет са закрити и няма информация нито за първата, нито за втората част, нито за евентуално продължение дори и на страницата на INTERPLAY. Май викингите са се пенсионирали. Жалко! **Падне ли ви тази стара игра, изиграйте я - няма да съжалявате.** Ако не за друго, то поне защото е със сравнително ниски системни изисквания;)!

The Mask

Европейски видеорекордер на 2000-2001 година
HR-S9700

EISA AWARDS
VIDEO RECORDER 2000-2001
JVC HR-S9700

60% ПО-ДОБРО КАЧЕСТВО НА КАРТИНАТА

Super VHS ET

Повишено качество достъпно за всички! Новата технология на JVC - Super VHS ET (Expansion Technology) позволява да записвате видеосигнал с хоризонтална резолюция повече от 400 линии като се използват широко разпространените VHS и VHS-C касети*. Просто натискате бутона и се наслаждавате на 60% по-добро качество. С всеки видеокасетофон или видеокамера, JVC Super VHS ET ви дава веднага три преимущества: високо качество на мастер-записите при използването на S-VHS касети, максимална съвместимост със записи във VHS формат и Super VHS качество и икономия.

* Препоръчва се използването на JVC видеокасети от High Grade клас.

Super VHS ET
High Quality Super VHS — Quality & Economy — Compatibility VHS

S VHS качество върху VHS лента

JVC

Внася стил в живота ви

Официален представител: "Видеолукс" ООД, тел. 02/91929